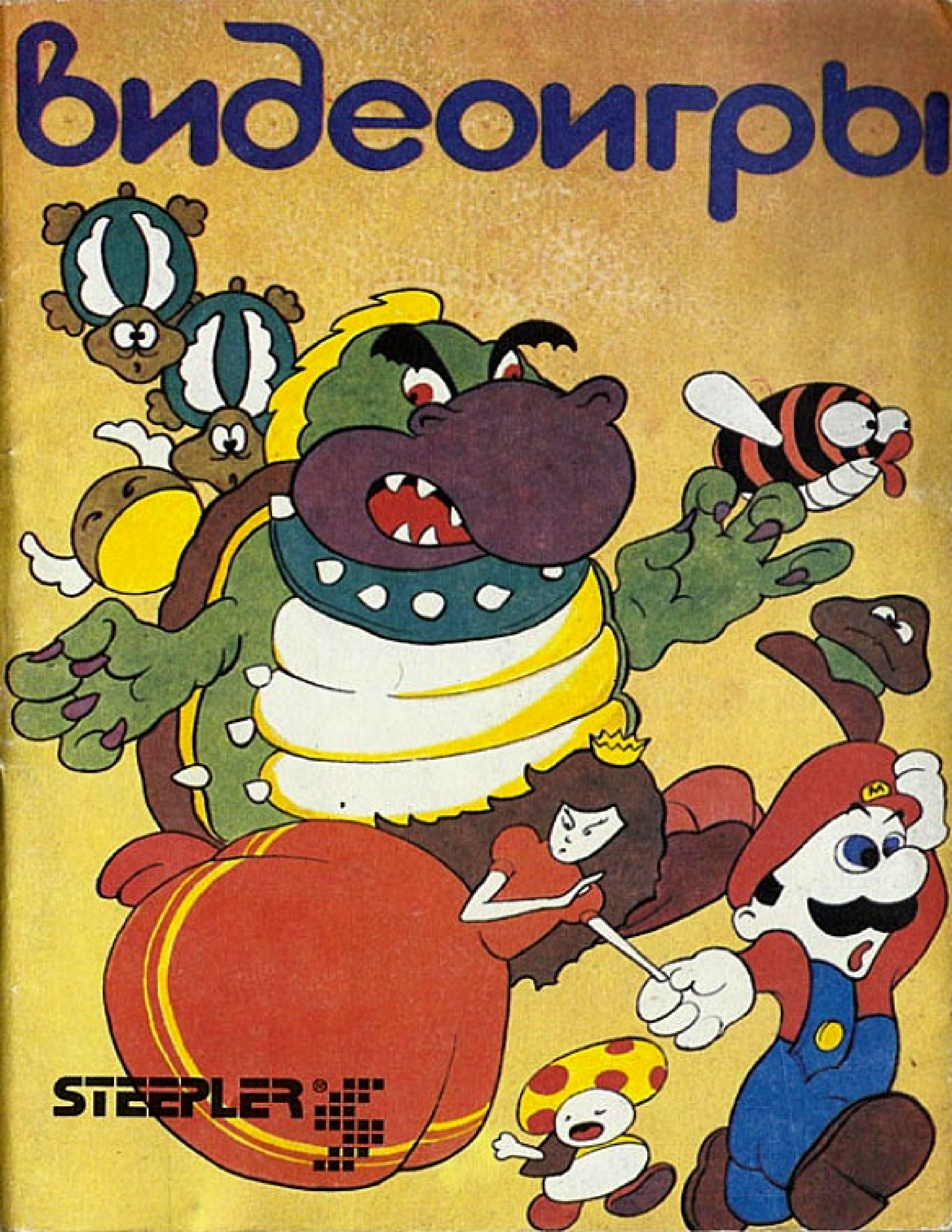
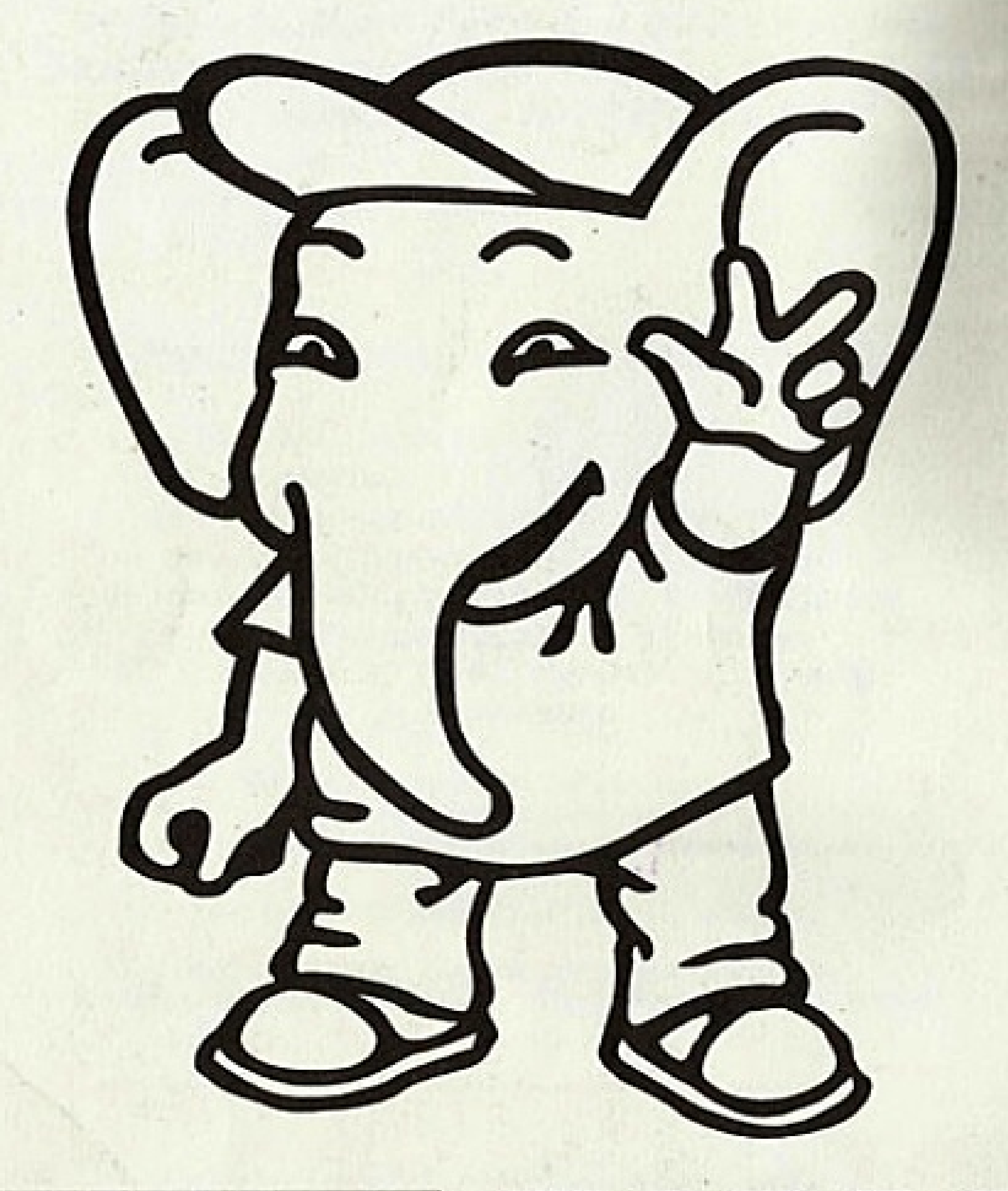
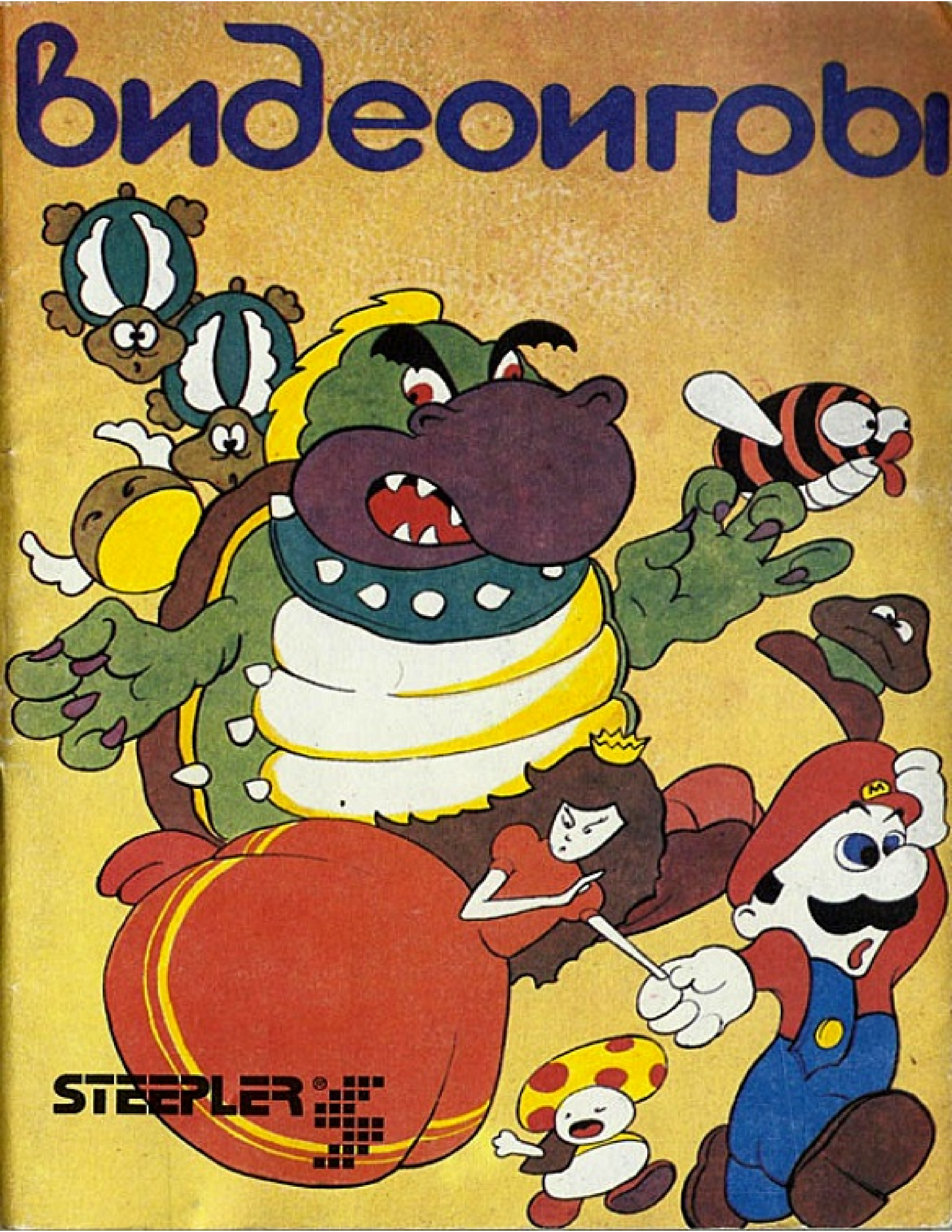

Видеоигры
STEEPLER®



Dendy

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ


Видеоигры
STEEPLER

Dendy - играют все! Эти слова обаятельного слоненка из веселого рекламного ролика знакомы каждому. Так что же такое — Dendy? Это специальный компьютер для игр. У него нет сложных механических частей, клавиатуры, дисков, зато встроены мощные блоки цветной мультипликации, звуковой синтезатор для воспроизведения музыки и спецэффектов, а управление предельно упрощено.

Различные фирмы выпускают приставки к телевизорам системы SECAM, NTSC, PAL. Картриджи, пистолеты, джойстики разных типов зачастую несовместимы. Но есть и несколько стандартов. Dendy — самый распространенный. Надежность, качество и сервис. Вот главное, что отличает настоящую приставку Dendy от множества подделок, продающихся в кооперативных ларьках. Марка Dendy на упаковке приставки дает право на замену и ремонт в течение гарантийного срока.

Все приставки Dendy прошли официальную сертификацию на безопасность в работе с отечественными и импортными телевизорами (что гарантирует телевизор от поломки при использовании его совместно с приставкой). И только Dendy гарантирует совместимость игр , пистолетов и джойстиков: приставки и дополнения, имеющие маркировку Dendy, обязательно подходят друг к другу (игры и дополнения к приставкам других марок приходится подбирать опытным путем).

На российском рынке товары с торговой маркой Dendy появились сравнительно недавно — чуть больше года назад. За это короткое время они успели стать популярными среди миллионов покупателей. И это неудивительно, учитывая простоту в эксплуатации, качество и надежность приставок.

Поставкой в Россию различных моделей телевизионных игровых приставок Dendy и разнообразных дополнений к ним занимается московская фирма "Стиплер", широко известная в мире компьютерного бизнеса. В Санкт-Петербурге "Стиплер" представляет его генеральный дистрибьютер в Северо-Западном регионе — фирма "Стиплер-СПб", занимающаяся оптовыми продажами товаров с маркой Dendy. Поэтому неудивительно, что в "Стиплер-СПб" самые низкие цены в городе.

Кроме оптовых продаж фирма "Стиплер СПб" предлагает разнообразные услуги счастливым обладателям приставок Dendy. Здесь Вам помогут сориентироваться в океане видеоигр, предложив игрушку, наиболее подходящую для Вас или Вашего ребенка.

Кстати, все сотрудники фирмы — отличные игроки, виртуозы джойстика и мастера прицельной стрельбы из светового пистолета. В "Стиплер-СПб" всегда в продаже журналы "Видео-Асс Dendy" с подробнейшими описаниями игр и каталогами. Если Вам неохота толкаться в переполненных магазинах, то, позвонив по телефону 310-57-35 , Вы можете заказать на дом любой товар с маркой Dendy. Доставка бесплатная !!!

Ну а если Вы уже в совершенстве овладели Dendy и хотите попробовать что-нибудь новенькое и посложнее — тогда Вам понравится 16-битная игровая приставка Sega MegaDrive-2 и совершенно потрясающие игровые картриджи к ней.

Фирма "Стиплер-СПб" заботится о покупателях Dendy не только в течение срока гарантии приставок и дополнений. Если вдруг случится беда — срок гарантии уже истек, а приставка или пистолет сломались, не огорчайтесь. В "Стиплер-СПб" решат все Ваши проблемы: здесь существует срочный платный ремонт всех видов телевизионных игровых присавок Dendy и дополнений к ним. Звоните нам по телефону 310-57-35 с 10 до 18 часов во все дни, кроме субботы и воскресенья. Приходите к нам. Наш адрес: Санкт-Петербург, наб.Фонтанки, дом 105.

В розницу Dendy можно приобрести в фирменных магазинах по адресам: пр. маршала Казакова (радиорынок), пр. Ветеранов, 76; Ленинский пр., 92; Бухарестская ул., 122; ул. Турку, 11; в универмагах Нарвский , Купчинский, Московский, Невский, Эридан, Электроника. А также в СКК (пр.Гагарина, 8), Старо-Петергофский пр., 44/46 (тел. 186-50-25); Большой проспект Петроградской стороны, 56; Гражданский пр., 15; Гражданский пр., 104, пр. Просвещения, 72. Желаем удачных покупок!!!

CONTRA



Внутрипланетной военной контрраз-вездке Земли, именуемой сокращенно Contra, по каналам секретной информации стало известно о прибытии на нашу планету чужакоидного звероноида с открытой кровеносной системой. Цель звероноида — подготовка материальной и технической базы плацдарма для тотального вторжения. Монстр выбрал для тайной сверхбазы небольшой тропический остров у южноамериканского континента.Кроме инопланетного оружия, зеромонстр имеет в своем распоряжении банды наемников из числа землян, нанятых благодаря привезенному из глубин космоса золоту.

В задачу двух коммандос-супербоевиков входит уничтожение тайной базы монстра. Для осуществления этой задачи боевикам необходимо разрушить несколько защитных объектов базы: два бункера с защитными устройствами внутри, космический корабль со стационарной установкой направленной телепортации, на котором прилетел на Землю зеромонстр, энергетический силовой агрегат и два полуразумных чудовища.

Управление: кнопка(А) — прыжок в воздух, при взаимодействии со стрелками осуществляет направленное перемещение, а вместе со стрелкой "вниз" — спуск на один этаж. Кнопка (В) —стрельба.

В начале игры коммандос выбирают себе тип оружия. Перемещающиеся в воздухе носители, а также периодически раскрывающие свои заслонки наземные бункеры дают возможность коммандос сменить оружие (для этого носитель или бункер нужно расстрелять):

1. Автомат с разрывными пулями (длинные очереди) (В и М).

2. Автомат, стреляющий по кривой пулями со смещенным центром тяжести(F).

3. Веерообразные очереди разрывными пулями(S).

4. Лазер(L).

5. Биологическая бомба тотального уничтожения всего живого в пределах экрана(Орел).

Кроме того, значок (R) производит усиление любого оружия.

Особенности уровней:

1. Jungle.

Коммандос находятся в прибрежной зоне острова, хорошо защищенной от вторжения скрытыми в почве танками и замаскированными в джунглях солдатами. Район также патрулируют взводы безоружных солдат. Коммандос удаляются от океана вглубь острова, поднимаясь по скалам. Совсем рядом темнеет тысячами стволов лес. В джунглях расположена станция (сверкающий прямоугольник внизу последнего экрана уровня), предназначенная для отправки в космос сигнала о начале вторжения на Землю. Первой задачей коммандос становится ее разрушение. Необходимо помнить, что от выстрелов можно прятаться, нырнув под воду, а по взрывающимся мостам можно прыгать с помощью турбо — (А).

2. Base 1.

Основная цель для поражения — мигающий или сияющий круг в каждом отсеке бункера. Солдаты охраны служат лишь пушечным мясом. Распластавшись на полу, коммандос застрахованы от пуль (в случае, если они выбирают себе позицию в левом или правом углу экрана). Враги могут достать боевиков только броском гранаты или запуском катящихся по полу мин. Мины можно обезвреживать, стреляя по ним из положения лежа. В конце уровня рейнджеры попадают в отсек, где пушки стреляют веерообразно. После уничтожения всех пушек, кроме последней, появляется "призрак",

уничтожить который можно только серией попаданий в центр оболочки призрака. После уничтожения призрака боевики на лифте поднимаются на следующий уровень.

3. Waterfall.

Подъем вдоль системы водопадов прекрасного тропического острова. Для подъема необходимо запрыгивать на ближайшие уступы. Особую опасность представляют спрятавшиеся в воде аквалангисты с минометами и падающие из углублений огромные каменные глыбы. В конце подъема, после прыжка вверх, коммандос попадают в логово жуткого инопланетного монстра, плюющегося огненными шарами. Необходимо сначала расстрелять его руки, а затем голову (в тот момент, когда монстр открывает рот).

4. Base 2.

Аналогична первой базе, исключение составляет лишь более мощное боевое вооружение ее защитников. Призраков здесь уже двое, причем каждый из них периодически раздваивается, а затем опять соединяется в одно целое (расстреливать их нужно именно в этот момент).

5. Snow field.

Поднявшись на огромную высоту по скалам, коммандос оказываются в зоне вечного холода, вокруг них расстилаются лишь бескрайние снежные поля. Из тяжелой техники здесь присутствуют два танка, безопасных, если стоять у самого края экрана слева, а также защищенные пуленепробиваемыми (для обычного автомата) щитами гранометчики. Танки необходимо непрерывно обстреливать до полного их уничтожения. Вылетающие из-за деревьев ручные гранаты опасны лишь в момент их взрыва.

В конце уровня космический корабль Чужаков хаотично телепортируется в пространстве, сбрасывая десанты роботов-демиургов, столкновение с которыми приводит к потере жизни.

6. Energy zone.

Это наиболее сложный уровень. Большинство солдат здесь вооружено гранатометами или автоматами с оптическими прицелами. Замаскированные клапаны выпускают длинные огненные струи при срабатывании датчиков, засекающих приближении коммандос (прыгать лучше тогда, когда пламя начинает убывать).

В конце раунда — схватка с кибернетическим организмом огромных размеров, периодически выпускающим стаи механических пауков. Сражаясь с ним, помните, что его можно перепрыгивать.

7. Mangar.

Завод для производства инопланетной техники. Необходимо пройти под ритмично поднимающимся и опускающимися стальными лапами. Сделать это нетрудно, если включиться в ритм их движений. Быстро бежать вперед не следует, так как на пути неожиданно встают стены с шипами. Запрыгивая на стоящие на рельсах вагонетки коммандос облегчают себе продвижение вперед. С вагонетки можно прыгать на верхние этажи; охранники, пробегающие по рельсам, не замечают боевиков, стоящих на вагонетке. Вагонетки, движущиеся навстречу, лучше перепрыгивать или расстреливать — они могут задавить. В конце необходимо расстрелять область сверкающего креста в установке, контролирующей технологический процесс.

8. Alien's lair.

Коммандос добрались до логова чужакоидного монстра. Здесь преобладает исключительно инопланетная фауна, которую монстр привез с собой на Землю. Огромная пасть Чужого выбрасывает ядовитых ежей. Уничтожая ежей, необходимо немного пострелять в открытую пасть Чужому, иначе дальше не пройти. После уничтожения монстра завал из скорлупы ежей исчезает: можно идти дальше. Летающие колючки появляются из гнезд-производителей. Они не сразу замечают коммандос, но, заметив, ведут себя очень быстро и агрессивно. С уничтожением инкубаторов колючки перестают появляться.

Сам чужакоидный звероноид представляет собой кошмарную тварь невероятных размеров, разместившей органы и трубки своей кровеносной системы в одном из тупиков подземной пещеры. Уязвимое место монстра — его основной жизненный орган, эквивалент сердца. Тварь имеет четыре бугра, из которых рождаются скорчеры — маленькие подобия Чужого. Сначала необходимо уничтожить нижние — верхние почти не мешают выполнению задания.

Уничтожив отвратительного пришельца, двое коммандос покидают остров. Сам же остров исчезает на океанском дне от разрыва бомбы, заложенной в самом центре неустойчивого тектонического разлома.



super CONTRA

Вам не нужны бронежилеты - вы слишком круты, чтобы вас убили! Грохот выстрелов, разнообразие военной техники и аммуниции дарит вам игра SuperContra.

Лучшие умы находящейся в глубинах космоса планеты звероноидов продолжали вынашивать планы захвата Земли. Для этой цели был специально подготовлен и заброшен на зеленую планету еще один монстр. В отдаленном уголке Земли он со?дал настоящую империю, где занялся подготовкой армии вторжения, обучая солдат и наладив выпуск оружия.

Двое рейнджеров - суперагентов, хорошо зарекомендовавших себя в операции по уничтожению первого заброшенного звероноида, получили задание ликвидировать очаг готовящегося вторжения.

Игра разделена на восемь уровней, отличающихся друг от друга географией местности и целями для уничтожения.

Тип оружия - шесть видов - определяется перед началом игры. Выбранная модель бластера будет у обоих игроков в течение всей операции, даже после потери жизни. Оружие может быть сменено, если подобрать трансформирующий блок из пролетающей капсулы. Кнопка B - для поражения резко появляющихся объектов. Кнопка B - турбо - непрерывный концентрированный огонь по крупной мишени.

ASUIT GUN CONTRA.

Дальнобойный автомат с высокой скорострельностью. Поражает любые находящиеся на значительном расстоянии объекты. Рейнджер с этим оружием должен очень метко целиться, зато подобный автомат стреляет практически без перерыва.

SHOT GUN CONTRA.

Стрельба по трем направлениям огненными шарами. Дальность стрельбы среднего порядка. Незаменим для начинающих игроков.

FIAME GUN CONTRA.

Лазерный автомат большой разрушительной мощи. Однако он обладает небольшим радиусом действия и нет возможности стрелять без перерыва. Чтобы послать лазерный луч, нужно отпустить кнопку огня. Удерживая ее, на конце ствола будет дрожать огонек лазерного луча. Он тоже убивает, но только при соприкосновении с целью. Возможен только прицельный огонь точно в объект.

GUN SHOTELT CONTRA.

Бластер стреляет сдвоенными шарами плазмы. Для уничтожения крупного объекта нужно дать несколько очередей, зато скорострельность достаточно высока.

CANON GUN CONTRA.

Одиночные плазменные шары летят очень далеко и с огромнейшой скоростью. По - прежнему такой вид огня носит исключительно прицельный способ поражения противника.

RAPO SHORD GUN CONTRA.

Серия плазменных шаров. Дальнобойность не очень высока, но зато все живое и неживое сгорает в серии сгустков концентрированной плазмы. Осколочного эффекта не производит.

LEVEL ONE. Все начинается с заброски в технологическую зону, где под предводительством гигантского инопланетного монстра была построена настоящая империя зла.

Рейтинг двух коммандос, представленных в вашем лице, настолько высок, что правительство даже не снабдило их самым лучшим оружием, но которое тем не менее можно добыть в процессе боевых действий.

Вы не успеваете соскользнуть с каната, как вражеские солдаты - самоубийцы, которым вообще не выдают оружие, пытаются подавить числом. Короткие очереди в обе стороны - и путь расчищен. На крышах домов поджидают снайперы, "снять" которых можно лишь из определенной точки;установленные за зданиями минометы выплевывают перидически порции свинца, убивая наповал всякого, кто оказывается в зоне поражения осколками.

Пролетающие на большой скорости слева направо бочковидные капсулы - это энергетические трансформаторы оружия. Вовремя подобранный трансформирующий блок - и оружие в ваших руках превращается в лазер или миномет. Некоторые блоки повышают скорострельность или дают тройной огонь, максимально увеличивая зону поражения. В некоторых ситуациях незаменим биоэнергетический блок - все живое в обозримом радиусе моментально уничтожается. Поражать летающие капсулы нужно исключительно над пустым пространством, иначе выпавший блок может приземлиться на площадке дома на уровне второго этажа, и до него уже будет не добраться.

Наиболее эффективным является тройной огонь. Он, а также любой другой вид оружия, исчезает с потерей жизни или меняется, если будет подобран с земли другой блок. Для распознавания каждый блок имеет на себе свою собственную букву.

Вы продолжаете бежать мимо армейских коттеджей, откуда по тревоге буквально на головы выпригивают солдаты. У некоторых из них все же имеется оружие, выстрел из которого они успевают сделать. Через летящий детонирующий снаряд можно перепрыгнуть или проползти под ним.

В конце технологической зоны установлено несколько зенитных установок теплового действия. Интервалы между выстрелами достаточно велики, тем не менее установки обладают невероятно высокой скорострельностью, снаряд которых пробивает тело насквозь.

Последний оставшийся в живых снайпер удобно устроился в выемке железобетонного покрытия. Желательно его уничтожить сразу, иначе он пристреляется и станет довольно опасным противником.

Обеспокоенное вашим вторжением командование посылает вертолет с группой захвата для ликвидации. Шесть пулеметов, установленных с правого борта, беспощадно поливают поверхность огнем. Лишь одновременные залпы обоих коммандос смогут вывести все орудия из строя быстро и эффективно.

Из раскрывшегося люка на землю посыпался десант. Здесь рекомендуется разделиться: одному сдерживать натиск солдат, а второму стрелять в пульсирующее пятно реактора чудовищного вертолета. Взорвав адскую машину, вы получаете доступ для прохождения в лабораторный комплекс.

LEVEL TWO. Огромный по своему количеству охранный и научный персонал лабораторного комплекса направляет все свои усилия для создания машины смерти - "жнеца". Это первый из двух уровней, где все видится с высоты птичьего полета. Самое главное - не подпускать солдат вплотную к себе: сужается зона прострела. Этот уровень богат на трансформационные

блоки оружия. Если обоим коммандос удастся выжить, то каждый из них к концу раунда будет обладать лучшим вооружением.

На территории лабораторного комплекса установлены неподвижные танковые платформы, башни которых могут находиться лишь в восьми позициях. Их подорвать не составит труда, главное - не подходить слишком близко.

Когда коммандос окажутся на мосту, здесь нельзя останавливаться, а необходимо очень быстро и вместе идти вперед, держа под огнем каждый свою сторону. Ангар, где хранится машина смерти "жнец", усиленно охраняется. Лишь безостановочное продвижение вдвоем вперед спасет от потери одной из жизней. На ходу надо успеть снять двух снайперов со стен и расстрелять защитное устройство в двери, преграждающее доступ к жнецу.

Попав в ангар, у вас будет лишь несколько секунд, чтобы занять самую оптимальную точку прострела - позади аппарата. Затем машина включится. Нужно опасаться выдвигающихся вперед вращающихся лопастей и огня третьего члена экипажа, выполняющего функции бортстрелка.

Не выдержав шквального огня ваших бластеров, жнец саморазрушается. Вы покидаете лабораторный комплекс, прыгая в подступившие к самым его стенам непроходимые зеленые джунгли.

LEVEL THREE. Это наиболее протяженный по своей длине уровень. Заросли кишат посланными вам на перехват солдатами, лишь немногим пальмам посчастливилось не иметь на себе снайпера, в грунт вкопаны самоактивирующиеся скорострельные установки, уничтожить которые возможно лишь из положения лежа. Опасный участок - зона двойного озера. В кустах и на деревьях снайперы прячутся по двое, стреляя достаточно метко. Нырнув под воду вы становитесь недосягаемыми для снарядов и пробегающих солдат. Рекомендуется уничтожить каждого снайпера по очереди, иначе они будут стрелять вам вслед, пока не исчезнут из поля зрения.

Пробежав по узкому дощатому мостику, вы покидаете джунгли. Холодная металлическая поверхность выложена здесь специально для того, чтобы по ней мог передвигаться многофункциональный кибердроид модели "спидер". Робот обладает четырьмя суставчатыми стабилизаторами и центром управления, расположенным в туловище, в который и нужно попасть. Через равные промежутки времени робот стреляет рикошетящими снарядами, спастись от которых можно лишь запрыгнув на спину кибердроида. Как только робот дойдет до края экрана и двинется в обратную сторону, немедленно спрыгивайте и стреляйте ему в туловище, моментально ложась на землю, когда он откроет огонь.

Разрушив робота, бегите в правый край экрана и вместе двигайтесь без остановки вперед, стреляя на ходу, а земля под вами начнет проваливаться - выбраться из ямы очень сложно. На ходу можно будет подстрелить проле-

тающее мимо оружие, но останавливаться, чтобы поднять его, не стоит, так как земля впереди продолжит проваливаться.

Оставив позади сейсмически активную зону, вам преградит дорогу огромная холодильная сверхустановка. В специальных желобках по поверхности передвигаются самоходные огневые точки. Главное не поддаться панике и не метаться по всей площадке, а встать точно в центре под холодильной установкой и стрелять вверх. Каждую вторую серию залпов вам нужно подпрыгивать вверх, на остальные снаряды сможете вообще не обращать внимания, неторопливо постреливая по машине.

Эффектно взорвавшись, холодильная сверхустановка откроет вам дорогу в особо секретную зону, где проводятся эксперименты над людьми.

LEVEL FOUR.

География уровня проста. Узкий технологический тоннель выходит ко дну огромной шахты, по которой нужно будет подняться вверх. В самом тоннеле установлены два защитных механизма, посылающие потоки кислотных шаров.

Подниматься вверх по шахте рейнджеры смогут по располагающимся лесенкой уступам. В металлических стенках шахты равномерно располаются двери, ведущие в операционные. Оттуда периодически выпрыгивают крылатые люди. Тактика их продвижения очень хаотична. Шахта в двух местах перекрыта слоем детонирующих кирпичей. При попадании они падают вниз и убивают осколками. Продвижение вверх облегчено наличием двух лифтовых платформ. Двигаясь вместе с ними, рейнджерам необходимо уничтожать стационарные и перемещающиеся огневые установки.

На разной высоте в шахте подвешены в воздухе кислотные шары, автоматически наводящиеся на цель. Если их не удастся расстрелять издалека, то лучше перепрыгнуть и попытаться уничтожить снова.

Последний лифт выносит на самый верх шахты. По проложенным по потолку рельсам выезжает зеленый лазер. Он выпускает вниз один за другим целый частокол смертельных при прикосновении лучей. Мертвой зоны не существует. Необходимо прятаться от лучей под уже расстрелянным ранее стволом. Очень эффективен способ уничтожать лазерную установку в прыжках.

LEVEL FIVE.

Рейнджеры продолжают подниматься вверх. Пришельцы смогли с помощью мощных антигравитаторов подвесить в воздух цельные куски породы. Вот по ним и нужно взбираться вверх. В земле скрыты огневые установки, активирующиеся при достижении рейнджерами их плоскости, где - то с неба валятся каменные шары. Получив предупреждение одним упавшим

шаром, рейнджер должен подпрыгнуть на месте. Скрытая выше ловушка сработает, однако никто не пострадает.

В некоторых местах размещены снайперы, а также снизу с помощью портативных антигравитационных устройств поднимаются стрелки. Их следует уничтожить до того, как они получат шанс пристреляться.

Рейнджеры продолжают продвигаться вперед. После антигравитационного тоннеля пошли ряды казарм солдат. В двух местах установлены ракетные установки. Прыгать вниз следует точно с края предыдущего барака.

В конце уровня рейнджерам предстоит уничтожить звездолет пришельцев, чтобы монстры не смогли улететь на родину. Звездолет захватчиков имеет биологическое происхождение. Инопланетяне вырастили его на одной из подводных ферм своей планеты с помощью цикла направленных мутаций. Корабль оказался видоизмененным гигантским моллюском с вживленным в организм реактором. Этот реактор и следует расстрелять. Из люков звездолета посыпятся красно - белые черепа - кусаки. Их нужно быстро уничтожить из положения лежа. Огненным шарам нельзя позволять разлетаться - убьют, ведь они тепловые.

LEVEL SIX.

Второй уровень в игре, вид на который дан сверху. Он очень короток, но пройти озеро тварей невероятно тяжело. Противники этого раунда - исключительно инопланетные животные, которых пришельцы привезли с собой и разместили для охраны на подступах к своему логову. С характерным звуком лопаются тела крабов - снайперов, огромное количество плотоядных тварей высовывает рты из под земли. Озеро рождающихся тварей следует проходить с одной стороны вдоль самого края и уничтожать животных в момент их появления. После озера останется лишь уничтожить гигантского Чужого, живущего в норе. Тварь плюется тепловыми сгустками. Их можно уничтожить из бластера. Червь не опасен, если стоять в центре описываемого им полукруга.

LEVEL SEVEN.

Нора убитой твари ведет в самые недра, где уже нет ни одного земного человека, а исключительно смертоносные формы инопланетной жизни. Спуск вниз в некоторых местах перекрыт вязкой субстанцией. На подземных окаменелых пляжах греются теплом недр свернутые в спираль моллюскоиды. Близко к ним подходить нельзя. Осторожно! Сзади может неожиданно выскочить инопланетный солдат.

Гораздо ниже подземных пляжей расположены насесты маток звероноидов - синие пульсирующие жабы. Некоторых из них можно расстрелять с верхнего этажа. Твари с большой силой извергают из себя скорчеров - будущих Чужих.

В самом низу необъятной подземной пещеры инопланетяне выстроили идола смерти в соответствии с собственными религиозными верованиями. Статуя имеет еще и боевое предназначение. Из груди вылетают крупные шары огня, из пасти косматые быстрые звездочки, а с рогов стекают кислотные капли. Лучше всего уничтожать появляющихся противников в самом начале.

LEVEL EIGHT.

Последний, но самый сложный раунд. Над головами рейнджеров огромные толщи земной породы. Подземелье занимают полчища смертоносных инопланетных тварей. Охранный персонал - это невероятно быстро бегающие дьяволы, привыкшие к более высокой гравитации. Каждое гнездо - кокон плюющейся огнем твари нужно расстрелять, иначе они будут рождать шары, пока не исчезнут с экрана.

В двух местах переходы охраняют лобастые ужастики. Они плюются с огромной скоростью комками слизи, пробивающими тело человека навылет.

Самый сложный участок - это островки. Необходимо точно прыгать с одного уступа на другой, в полете расстреливая появляющихся и догоняющих дьяволов. Гранитный потолок резко опускается вниз, сбивая в пропасть находящегося в прыжке рейнджера. Вдоль этого участка в воздухе появляется целая цепь самонаводящихся шаров. Прикосновение любого из них смертельно. Если нет возможности убежать или расстрелять их, нужно отойти как можно дальше влево. Когда шары приблизятся, надо быстро отбежать направо и оттуда открыть огонь. Только так их можно будет уничтожить.

В самом тупике пещеры глубоко в почве скрыт главный звероноид. Разбуженный выстрелами, он медленно выползает наружу. Тварь паразитирует на отделенной от туловища человеческой голове, управляя ее действиями с помощью погруженных в мозг щупалец. Следует подойти вплотную к лапе звероноида и стрялять под углом в сорок пять градусов. Огненная струя не опасна, а вылетающие шары нужно расстрелять обязательно. Двое бравых рейнджеров уничтожили омерзительную тварь, предотвратив вторжение инопланетян. Вертолет забирает парней из разрушенной зоны, где на потоках расплавленного металла остывают скорченные в различных позах совсем еще теплые трупы.

GET OUT

"Убраться прочь" — таково единственное и самое сильное желание хорошо обученного сбору секретной информации специалиста из отдела военно-промышленной разведки. Попав в плен к частным военным формированиям, финансируемым южноамериканскими дельцами наркобизнеса, но сумев бежать, он пытается уйти от посланной вслед за ним погони, в одиночку пробираясь сквозь джунгли и лагери врагов.

Подорвав стену в тюрьме, расположенной где-то в джунглях, беглец оказался на свободе, однако совершенно безоружный, если не считать пары крепких ног и пары крепких рук.

Военный специалист прошел специальную подготовку в армейских лагерях и обучен приемам контактного боя:

Удар кулаком — кнопка (B). Удар ногой — кнопка (A). Удар в прыжке — две одновременно нажатые кнопки. Когда военный специалист подбирает выбитый у врага автомат, он получает возможность стрелять, пока в магазине еще остаются патроны — кнопка (A). Если на противника жалко тратить патроны, беглец отбивается прикладом — кнопка (B).

Особенно эффективен оказывается удар ногой в самое болезненное место противника, в результате тот далеко отлетает и больше уже не встает. Чтобы осуществить этот прием, надо резко сблизиться с солдатом и ударить ногой. Одного удара окажется вполне достаточно. Если начинать бить заранее, то враг будет ставить блоки и победить его станет труднее, так как даже будучи поверженным на землю, он чуть погодя встанет — важно не дать ему успеть подняться. Нужно подбежать и ударом ноги завершить начатое. Тратить много времени на каждого солдата нельзя, необходимо все время двигаться по площадке, используя все свободное пространство, так как у врагов хорошо развито чувство взаимовыручки — могут взять в "клещи" и забить насмерть.

У вооруженных солдат их оружие можно отнять. Хороший удар — и финка, автомат или граната летят на землю. Их необходимо немедленно подбирать и использовать по назначению, иначе противник заберет свой "подарок" назад.

К числу "подарков" относятся также кастеты и дополнительные жизни. Арсенал этих полезных и жизненно важных предметов пополняется в бараках, бронетранспортерах, пещерах, стоит лишь зайти туда.



Первый экран.

Совершить побег — это еще не оказаться на свободе. Военный специалист все еще находится на территории вражеской базы, двигаясь вдоль бараков. Зайдя через дверь в любой из бараков, поднявшись по лестнице, он получит либо жизнь, либо кастет, либо другие полезные предметы.

Для захвата единственного бежавшего пленника бандиты послают вертолет с десантом. Уничтожая по ходу дела десантников, военный специалист подбирает выроненные гранаты и ими же закидывает вертолет.

Второй экран.

На пути домой, к свободе, военный специалист, не имея ни карты, ни компаса, наткнулся еще на одну базу врага, расположенную в единственной доступной долине на горном перевале высоко над уровнем моря. Вместо домов гостеприимно распахнуты дверцы бронетранспортеров.

Обычно мотоциклистов всегда убивают ногой в прыжке, однако в данном случае удобнее осуществить это, применяя кулак. На этой базе особенно опасна цистерна с горючим топливом. При ее взрыве разлетаются огненные брызги. Поэтому мимо цистерны надо проходить как как можно быстрее.

Оказавшись в водоеме, специалисту пришлось разбираться с аквалангистами. Хотя они подкрадывались незаметно, он сумел поразить их ударами своих мощных кулаков.

Конец раунда преподносит в качестве сюрприза хорошо вооруженного солдата, который швыряет гранаты. Уходя от свистящих пуль в прыжке, следует ни на минуту не забывать о цели — убить врага.

Третий экран.

Спустившись с гор, военный специалист сразу же ощутил, что температура значительно поднялась. Вокруг снова буйно разросшиеся джунгли. Заметив входы в пещеры, беглец рискнул зайти и обнаружил в них все, о чем мечтал: кастеты, жизни и другие полезные для выживания предметы.

Быстрая стремнина водопада бережно опускает беглеца вниз с огромной высоты. Ударами кулаков военный специалист раскидывает барахтающихся в воде водолазов, не пожелавших отвечать, в правильном ли направлении он движется.

Драка в лифте — противник слишком толст, чтобы быстро передвигаться, но силен в ближнем бою. Поэтому его лучше всего забить ударами ног в прыжке.

Четвертый экран.

Огнемет в руках даже плохо обученного солдата становится довольно опасной игрушкой. Военный специалист спешит убраться подальше от этих парней, используя прыжки как оптимальную форму передвижения. Под конец экрана на голову беглеца сваливаются целых три усложненных задания: танк, солдат, стреляющий и кидающий гранаты, и каратист.

Танк нужно взрывать отнятыми у солдат гранатами.

Рука, кулак — вот что сможет победить следующего вооруженного противника — и лучше всего в прыжке.

Воевать с каратистом очень трудно — ведь его рост составляет около четырех метров. Отбросив всякие сомнения, военный специалист начинает методично бить переростка кулаками в живот. Когда каратист прыгает, беглец быстро становится в предполагаемой точке его приземления с уже засученными рукавами. Отброшенный в нокаут переросток находит в себе силы подняться, озверевший, он снова кидается в бой.

Убив каратиста, военный специалист даже не верит, что все его злоключения на этом закончились, поэтому он несколько растерянно принимает поздравления с победой от своих коллег по работе.

F-1 RACE

Игра F-1 Race максимально приближена к гонкам в классе машин Формулы-1. Трехмерная графика дает впечатление почти ощутимого физического присутствия. Болид радует глаз своими обтекаемыми формами, плавным изгибом антикрыла, не позволяющим машине взлететь подобно маленькому самолету, надежностью и устойчивостью широких черных колес. Звуковое сопровождение игры в точности воспроизводит рев моторов. Только мчась на все убыстряющем ход болиде игрок может почувствовать, какое напряжение сил и концентрация внимания требуется от современных пилотов Формулы-1.

Перед началом игры гонщик кнопкой "select" выбирает skill level — уровень сложности. Трассы расположены в неизменном порядке, а skill level позволяет опытным гонщикам выйти на более сложные уровни с самого начала, минуя простые этапы.

Трассы шоссейно-кольцевых гонок усложняются с каждым новым уровнем. На прохождение круга дается определенный лимит времени. Не уложившийся в него пилот выбывает из соревнования и игра заканчивается. С каждой новой трассой лимит времени становится все меньше и меньше. Чтобы выиграть на более сложных трассах, гонщик не может сделать ни одной ошибки.

Вся трасса показана в правом верхнем углу экрана. Положение болида отражено перемещением светящейся точки. Скорость высвечивается в левом верхнем углу экрана. Здесь же установлен счетчик обратного времени, сообщающий, сколько времени осталось для завершения прохождения круга. Каждую трассу нужно проехать дважды. Лимит времени устанавливается на каждый круг отдельно.

Гонщик стартует всегда с первой позиции. Остальные болиды были раньше выпущены из своих боксов и уже находятся на трассе впереди. В момент появления светого табло перед стартом гонщик должен нажать кнопку (А). В течение последующих секунд двига-



тель быстро наберет обороты. Как только загорится синий разрешающий сигнал, ваш болид рванется со старта. Но помните, в этот момент датчик оборотов двигателя не должен зашкаливать, иначе вы потеряете драгоценные секунды на старте. Когда после разгона спидометр покажет сто восемьдесят восемь километров в час (полоска индикатора оборотов двигателя доползет до желтых делений табло), необходимо тут же переключиться с низкой (Low) на высокую (Hi) передачу (стрелка "вниз"). Без этого болид не сможет по-настоящему разогнаться. При столкновениях со столбами или другими участниками гонок нужно сразу же переключиться на Low (стрелка "вверх") и разгоняться снова.

Игра F-1 Race — это не настоящие гонки, а усложненный тип квалификационного заезда, в котором, помимо гонщика, по трассе мчатся другие болиды (очевидно, чтобы помешать выполнению норматива).

Изменения, внесенные комиссией по безопасности проведения гонок — пробитая воздушная коробка или установка защитных ретардеров еще не коснулись данной игры. Поэтому болид на прямых участках трассы может достигать скорости под четыреста километров в час.

Для того, чтобы выиграть в этой игре или хотя бы пройти большую часть высших уровней, необходимо не просто давить на клавиши, а начать мыслить себя единым целым с болидом, подобно тому, как это делал Найджел Мэнселл. Приближение поворота следует фиксировать заранее. В момент прохождения изгибов трассы, а также опасного обгона можно отпустить на время кнопку (А). Это сбросит обороты двигателя и позволит миновать сложный участок трассы. Злоупотреблять этим не следует — слишком быстро теряется скорость. При приближении к повороту нужно перейти на ту полосу трассы, по которой болид сделает меньший полукруг (если она, конечно, свободна). Во время гонки нужно следить за тем, чтобы отметка с Hi не перескочила на Low. Характерный звук изменения тональности пения мотора предупредит об этом. Заехав колесом на обочину, болид теряет набранную скорость. При прохождении сложных участков трассы гонщик должен следить только за дорогой и другими машинами и не обращать внимания на показания приборов.

Если не удалось уложиться в отведенный лимит времени, в следующей попытке изменится цвет местности, по которой проходит трасса, или время суток (ведь ты в душе гонщик — и не уйдешь с трассы до глубокой ночи, твой болид будет мчаться вперед и вперед, пока не пересечет линию финиша за секунду до конца лимита времени).

SOCCER

Перед началом футбольных матчей в игре "Soccer" необходимо установить следующие параметры: выбрать команду, определить сложность игры ("skill level" от одного до пяти) и ее временной интервал (пятнадцать, тридцать и сорок пять минут). Существует возможность попасть в команды таких стран мира, как США, Англия, Франция, Германия, Бразилия, Япония и Испания.

Игра Soccer рассчитана на человека, действительно разбирающегося в футболе. Необходимо постоянно рассчитывать комбинации, учитывать расположение игроков, отмечать выигрышные позиции, знать время, когда стоит в одиночку прорываться к воротам, а когда лучше отдать пас игроку, который в этот момент находится без "прикрытия".

Матч состоит из двух таймов. Контроль за положением дел на поле и управление осуществляется как бы со зрительских трибун. Ведомый футболист имеет у себя над головой цифру один или два в зависимости от числа играющих— игра возможна как с компьютером, так и с партнером. Кнопка (B) — переход управления на другого игрока. Эта же кнопка при остановке служит для подачи паса, кнопка (A) — удар по мячу.

WORLD CUP SOCCER

У вас есть хорошая возможность провести чемпионат мира по футболу. Играть можно как одному, так и вдвоем; однако на каждого игрока ложится управление всей футбольной командой. В начале вы выбираете из списка 16 лучших команд ту, за которую будете играть, а затем компьютер (если вы играете один) случайным образом выбирает вашего соперника. Итак, мяч на центр.

Перед первым ударом по мячу внимательно присмотритесь к своим игрокам (их ворота в нижней половине поля) и запомните их. Так как матч показывается камерой, размещеной над футбольным полем, то иногда довольно трудно различить игроков. Игрок, владеющий мячом или находящийся ближе всего к нему, показан двумя стрелками. Игрок с мячом может либо сам пройти к воротам соперника, обводя по дороге защитников, либо сделать передачу партнеру. Можно выполнять два вида ударов — удар верхом (B) и удар низом (A). В защите игроки могут успешно выполнять подкаты для того, чтобы отобрать мяч (A). При выходе

мяча за боковую линию мяч выбрасывается из аута противоположной командой.

Выполняются также свободные и угловые удары. Матч состоит из двух таймов по 30 минут. Время показано в верхней строчке экрана. Если матч заканчивается вничью, то пробивается серия одиннадцатиметровых ударов, где и вратари, и нападающие должны показать все свое мастерство.

После победы над командой, выбранной компьютером, вам предлагается продолжить игру с более сильной командой, которую опять же выбирает компьютер. Для того, чтобы выиграть золотой кубок и завоевать звание чемпиона мира, необходимо победить пятнадцать команд. Режим CONTINUE позволяет начинать игру не с самого начала, а на любом из этапов розыгрыша, вплоть до финального матча:

FLMJMEBCA
HLMJMEBCA
GDFJMEOCI
IDFJMEOCI
KDPJMEKKK
KDHJNECKG
ADFHMIICG
CFADFIEKG
JNADIIIJG
BBNNAIKBO
CBGFIIAJG
JJPFIIMDO



DuckTales



Едва лишь разъем картриджа касается приемного слота, звучит фирменная мелодия, знакомая миллионам телезрителей. Душка Скрудж Макдак, переселившийся с экрана телевизора во многие компьютеры, появился теперь и на Dendy.

Игра состоит из пяти уровней, любой из которых можно произвольно выбрать перед началом игры: Амазония, Трансильвания, Африканские шахты, Гималаи, Луна. Отправиться в каждое из этих мест Скрудж Макдак считает своим долгом, потому что где-то там кто-то когда-то зарыл миллион долларов и их необходимо откопать.

Сложность игры регулируется выбором в меню: "easy" (легкая), "normal" (обычная), "difficult" (сложная).

Управление: кнопка турбо (В) — высокий прыжок; кнопка (В) — низкий прыжок. Кнопка (А) — удар крылом, кнопки (А) и (В) вместе со стрелкой "вниз" — удар тростью. Перед отправкой в очередное рискованное путешествие Скрудж Макдак, используя терминал собственного сверхкомпьютера, определяет точку прибытия, изучая на карте материки и околоземное пространство. Компьютер демонстрирует также то, что именно можно найти в путешествии. Первой по списку идет Амазония. Личный пилот без проблем переносит Скруджа Макдака в выбранную им зону.



Почти в каждом экране можно встретить Зигзага. Подойдя к нему, Скрудж Макдак получает возможность выбора:

продолжить игру или начать ее заново с умноженным капиталом, ответив лишь "да" или "нет".

Амазония

В этот девственный лес давно не ступала нога человека, и десятилетиями воздух оглашают здесь только крики животных, которых водится здесь несметное множество. Это обезьяны гориллы, змеи, пауки, гигантские ядовитые пчелы-убийцы. Сердитых обезьян следует перепрыгивать в тот момент, когда они идут по земле, а не тогда, когда горилла тоже находится в прыжке.

Тактика поведения и нападения у каждой твари индивидуальна. Лучше всего перепрыгивать через них, стоя на какой-либо возвышенности. Скрудж Макдак способен также передвигаться по растущим в джунглях в изобилии длинным лианам. По ним можно взбираться вверх и опускаться под землю, где обитают гигантские пауки и разбросано множество острых шипов, ходить по которым опасно. В скрытых потайных ходах спрятаны несметные сокровища, а также тюбики с подпитывающей энергией.

Разобравшись с братьями Гавс и собрав все сокровища, Скрудж Макдак перелетает с помощью Зигзага на новое место — следующую колонну, куда бы он ни за что не смог добраться пешим ходом.

В коридорах древней гробницы устроены различные ловушки, выпускающие множество стрел и сбрасывающие на путника гигантские шары. При этом оживает даже каменная статуя. Победив ее, Скрудж Макдак получает в награду золотой скипетр.

Трансильвания

Это страна вампиров, чья популяция на благодатной почве достигла невероятных размеров. Но встреча Скруджа с ними произойдет позже. Пока же ему предстоит познакомиться с живущими в замке графа Дракулы привидениями: утиными скелетами, франкенштейнами, пустыми доспехами рыцарей, свободно разгуливающими по коридорам. Избегая гибельных столкновений, Скрудж Макдак обоими руками-крыльями черпает драгоценности из расставленных повсюду сундуков. Здесь же находятся и племянники утки — Билли, Вилли и Дилли, работающие агентами отдела информации. Они сообщают дяде о том, что он должен делать в данный момент.

Телепортационные зеркала обладают способностью мгновенно переносить из одной части замка в другую.

На конец раунда запланирована схватка с ведьмой, помощницей Дракулы. Она становится уязвимой лишь тогда, когда превращается в птицу. Победив ведьму, Скрудж Макдак уносит с собой главную драгоценность замка — золотой диск.

Африканские шахты

Добыча алмазов идет полным ходом. Желая получить главный приз — гигантский африканский алмаз, Скрудж Макдак собирается проникнуть в шахту, но его останавливает один из племянников, который сообщает, что ключ от шахты остался в Трансильвании за одним из зеркал. Утке-миллионеру приходится возвращаться обратно. . .

Если удача улыбнется Скруджу, он прилетит назад и найдет ворота шахты распахнутыми настежь. Подземные ходы встречаются в таком избытке, что в них очень легко заблудиться. Вдоль земляных коридоров во мраке проносятся летучие мыши, проползают гигантские улитки, растут зубастые цветы. Братья Гавс успели добраться и сюда, добавив лишних хлопот Макдаку.

Чтобы добратся до сундучков с драгоценностями, можно использовать все средства: перепрыгивать по свисающим прочным цепям, ехать в вагонетках, преодолевать водные препятствия.

Заметив, что у Скрудж Макдака энергия на исходе, миссис Клювдия спешит накормить его вкусными пирогами, тем самым повышая его энергетический потенциал. Эта забота вовсе не лишняя, так как Скрудж Макдаку предстоит сконцентрировать все свои силы на предстоящем поединке с повелителем подземелья.

Гималаи

В тонны скопившегося по склонам гор снега можно моментально провалиться. Однако под толщей снежного покрова идет своя жизнь — снуют кролики, пауки, пробегают горные козлы. Здесь же в беспорядке разбросаны сундучки с драгоценностями. Жуткий холод сковал все вокруг льдом, многочисленные снежные преграды мешают продвижению вперед. Огромные сталактиты, свисающие с потолка, имеют привычку падать прямо на голову, так что их приходится опасаться. В одном из ходов Скрудж Макдак встречается с неизвестно как здесь оказавшимся племянником, который не замедлил попросить о помощи — здесь неподалеку замерз во льду его друг Бади. Если Скрудж Макдак согласится оказать помощь, то в награду за свое спасение Бади сердечно отблагодарит утку, добавив энергии на одно деление.

В конце раунда на Скруджа нападает один из братьев Гавс, а сразу за

ним, не давая возможности перевести дух, и снежный человек, победив которого, утка получает золотую корону.

Луна:

На поверхность спутника Земли совершил посадку звездолет пришельцев. По всем лунным окрестностям разбрелись диковинные твари: летающие спруты, сверхмонстры, уткороботы. Скрудж Макдак понимает, что здесь без помощи Уткоробота — специалиста по выходцам с других планет не обойтись. Нужно срочно отправить вызов на Землю. Добраться до рации, запертой в одной из комнат, можно только найдя спрятанный в одном из сундуков ключ. Уткоробот помогает открыть местонахождение потайного хода в недра Луны, где живет гигантская крыса, без уничтожения которой никак не обойтись.

Добавив к своей коллекции еще одну изумительную драгоценность, Скрудж Макдак, усталый, но довольный, возвращается домой.

Не успев перевести дух, он получает по модемной связи вызов графа Дракулы в Трансильванию на поединок, который должен кончиться гибелью одного из них. Скрудж принимает вызов. Призвав к себе на помощь сонм летучих мышей, граф Дракула нарушает правила честного поединка. Даже если Скрудж Макдак и сможет одолеть такое количество врагов, ему предстоит еще одна битва с ведьмой. Только в том случае, если Скрудж Макдак успеет перегнать ведьму и добраться до самого верха первым, он победит во всей игре, и наступит тот момент активного отдыха, когда можно спокойно насладиться собранными богатствами.

CRAZY CITY

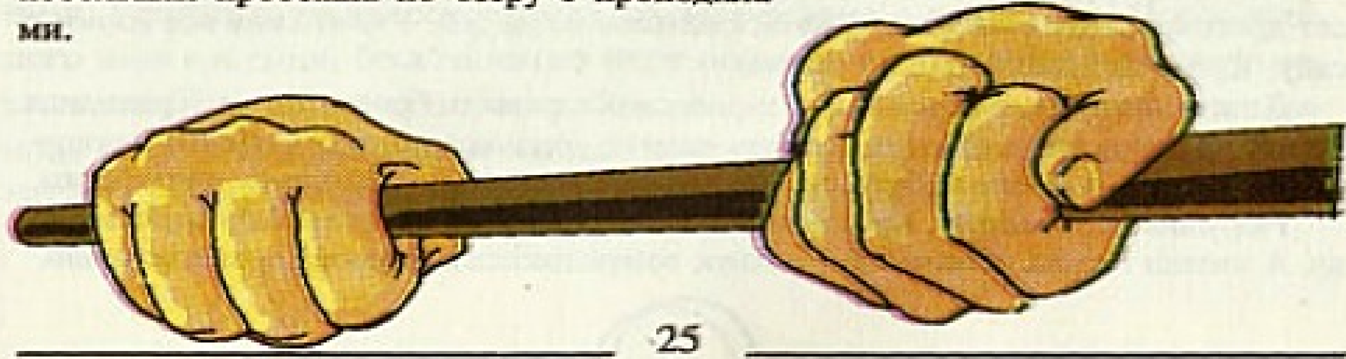


Небольшой австралийский городок MAD CITY вел мирное тихое существование до тех пор, пока власть в нем не захватили мафиозные структуры. Данное положение могло бы продолжаться очень долго, но главарь банды совершил роковую ошибку: он захватил девушку Крокодила Данди.

Вся игра разделена на целых девять экранов, совершенно различных по заданиям и содержанию. Цель игры — спасти заложницу, уничтожив различными способами по ходу дела абсолютно всех бандитов

Крокодил Данди работает кулаком — кнопка (B) — также хорошо, как и ногой — кнопка (A). После его мощных ударов некотрые из падающих замертво бандитов оставляют после себя "наследство", которое может впоследствии пригодиться: палку, пистолет, нож, кнут, бронежилет. Удары кнутом и палкой осуществляются кнопкой (B), а переключение между видами оружия осуществляется кнопкой "select".

Первый экран. Поиски похищенной девушки Крокодил Данди начинает в австралийском лесу, на болотистой местности. Лес кишмя кишит вооруженными различным оружием бандитами. На каждого хватит всего лишь нескольких ударов. Некоторые способны оставить после себя ценный подарок — мешок с дополнительными жизнями. Перед прохождением во второй экран предстоит небольшая пробежка по озеру с крокодилами.



4—289

Второй экран. Стрельба по живым мишеням: внезапно появляющиеся солдаты тут же целятся и стараются произвести выстрел. У Крокодила Данди есть пистолет-автомат с более чем сотней патронов, однако даже такой солидный боезапас следует расходовать экономно. Подстреленные боевики оставляют после себя различные подарки: "песочные часы" — стрельба без использования запаса патронов, "звездочка" — уничтожение противника на экране, "лимонка" — увеличение числа патронов. Экран завершается коротким, но трудным боем с пилотом вертолета и высадившимся десантом.

Третий экран. Самый короткий уровень, но достаточно тяжелый. Сначала двое боевиков решают поиграть ножами, а затем появляется культурист-переросток, который в силу скудности своих мозгов смог выучить только один боевой прием, но тем не менее применяет его безупречно.

Фургон с заложницей находится здесь же. Занятый разборкой с культуристом, Крокодил Данди не успевает добежать и бандиту удается ускользнуть. Крокодил Данди слышит лишь крик о помощи.

Четвертый экран. Для погони за скрывшимся фургоном Крокодил Данди выбирает мощный джип, обладающий высокой проходимостью. Несясь по песчаной дороге, Крокодил Данди осматривает имеющееся в его распоряжении оружие: шашки, незаменимые при уничтожении самолетов и пулеметы, применяемые для расстрела других машин. Ведя стрельбу, Крокодил Данди тем не менее не забывает об управлении джипом: на дороге то и дело встречаются обширные лужи и груды камней. Поднятые банки увеличивают время проезда, так как оно не бесконечно.

Пятый экран. На последних метрах экрана джип по асфальтированной автостраде въезжает в город, выдержав до этого несколько дуэлей с вертолетами.

Шестой экран. Крокодил Данди наконец добирается до захваченного бандитами Crazy- city. У города хорошая планировка, величественная архитектура, но жители его запуганы разгулявшимися преступниками. Крокодил Данди получает невероятно эффективное в некоторых случаях оружие — плеть, а его противниками становятся культуристы с дубинками и перекачанные ребята, вращающие над головой ядро на цепи.

Седьмой экран. Очередная стрельба по живым мишеням, но уже в самом городе. От мотоциклистов Крокодил Данди получает "звезду", "лимонку", "часы". В конце — схватка с двумя специально подготовленными боевиками. Один виртуозно метает ножи, другой метко стреляет

Восьмой экран. Дом главаря найден. Крокодил Данди осторожно заходит в ворота. Сад, окружающий дом, хорошо охраняется. На Крокодила Данди нападет дрессировщик с собаками, натасканными на людей. Уничтожив все живое в саду, Крокодил Данди входит в дом.

Девятый экран. Уверенный в своих силах главарь бросается на Крокодила Данди. Однако уничтожение бандита еще не означает полной победы: механические монстры после гибели своего хозяина пытаются завершить начатое им.

Разрушив противников, Крокодил Данди наконец освобождает прекрасную девушку. А жители города, облегченно вздохнув, возвращаются к мирному существованию.

HIGHWAY STAR



Управление: кнопка (А) — разгон, (В) — торможение, стрелки "влево-вправо" перестраивание на другую полосу движения, стрелка "вниз" — включение музыки, стрелка "вверх" — форсирование двигателя. Максимально достижимая скорость — двести пятьдесят пять километров в час. Цель игры — проехать определенный маршрут за установленное время. Движение на автостраде одностороннее, смело пользуйтесь всеми тремя полосами движения — встречных машин не будет. Перед стартом на экран выводится карта маршрута. Выбрав одну из двух машин (они отличаются только цветом), вы отправляетесь в путешествие по серпантину бесконечных дорог мира, опоясывающих весь земной шар. Нажмите на "start", затем (А) и — в путь.

Разогнавшись, вы сможете обогнать идущие впереди автомобили. Не затягивайте обгон: машины на автостраде двигаются с различной скоростью (независимо от занимаемой полосы), поэтому при обгоне форсируйте двигатель, чтобы не столкнуться с "чайником", случайно оказавшемся на вашей полосе в самый неподходящий момент. При обгоне с поворотом рекомендуется слегка сбрасывать газ.

При боковом столкновении ваша машина оказывается выброшенной на обочину. Пока она возвращается на трассу и разгоняется, проходит время. Несколько подобных аварий — и вы не успеете доехать до финиша за контрольное время. На приборной панели автомобиля уст ановлен датчик скорости, счетчик обратного времени и указатели пройденного и оставшегося пути. Указатели на трассе заранее предупреждают о поворотах. После душного зноя пустыни, бесконечного моря песка до самого горизонта открываются сверкающие огни небоскребов ночного мегаполиса. Затем перед вашим взором пройдет все великолепие древнего античного мира — дорога петляет между руинами храмов, все дальше и дальше.

NINJA TURTLES 2

Старая канализационная крыса недаром потратила время на обучение юных мутантов ниндзя-черепашек. В Turtle ninja 2 черепашки смогут показатьвсе, на что они способны.

Игра разделена на семь уровней, время прохождения которых составляет около трех с половиной часов. Сражаться вдвоем черепашкам значительно легче. Перед началом игрокам предоставляется выбор героя, каждый из которых вооружен собственным видом оружия. У Леонардо — два меча, у Микеланджело — нунчаки, у Рафаэля — два кинжала, у Донателло — шест.

Управление черепашкой:стрелки-направленне, кнопка (В) — удар оружием, кнопка (А)-сальто, поочередно нажатые кнопки (А) и (В) — удар ногой в прыжке, одновременно нажатые кнопки (А) и (В) — суперудар.

Игра начинается с девятью жизнями в активе, каждая из которых состоит из полосы энергии. С исчезновением текущей энергетической полосы исчезает и одна из жизней. Любимая еда черепашек (кусок пиццы) прибавляет энергию. За убитых врагов в размере двухсот штук черепашка премируется дополнительной жизнью. Кнопкой (А) или (В) можно брать жизни у напарника — жест взаимовыручки.

Первый уровень начинается с горящего дома. Расслабленные шикарной жизнью вражеские ниндзя практически забыли все приемы, которыми когда-то владели в совершенстве, предпочитая частым тренировкам частую смену нарядов — они одеты в синие, фиолетовые, красные и белые костюмы. Однако, даже деградировавшие, ниндзя очень опасны: они все еще умеют бить кулаками, ногами в прыжках, кидаться ножами и звездочками.

Небольшие по своим размерам роботы вооружены всего лишь плетками, которые тем не менее очень больно бьют током.

При продвижении вперед следует задержаться перед лестницей и переждать момент, пока оттуда не вылетит партия огромных черных шаров из резины.

Уровень заканчивается в квартире дракой с вооруженными автоматическим оружием ниндзя и мутантом-носорогом.

Второй уровень:город кирпичных домов. Проявлением высшего мастерства становится удар по летящей железной крышке люка, которую кидает вылезающий из канализации ниндзя. Проваливаться в люк не рекомендуется — отнимается энергия. Черепашкам следует не только бездумно молотить зелеными руками, но"работать головой". Например, если враг стоит рядом, его можно уничтожить напором воды, ударив по крану.

Не надеясь больше на силу своих мускулов, ниндзя решают закидать черепашек динамитом и бумерангами.

У разбитой старой машины поджидает вооруженная свинья-мутант. Расправившись с ней, черепашки попадают в канализацию, где они себя чувствуют как-то уверенней. Продвижение возможно по суше и в воде. Местные ниндзя немного дикие: их вооружение составляют ножи и кувалды. Из отверстий в стенах выползают похожие на собак роботы. Они прыгают,цепляются и виснут на руках,мешая движениям. Их следует беспощадно рубить на куски. Аналогичные твари будут и в скуттере. Оптимальный вариант поражения самой машины — удар ногой в прыжке.

К третьему уровню наступает зима в парке. Устроив сначала небольшой камнепад,не принесший особого вреда, сидящие в снеговиках роботы решают собственноручно занятся черепашками. "Снеговики" очень опасны, так как вооружены базуками с самонаводящимися ракетами. Обожающие кидаться чем попало ниндзя и здесь не упускают свой шанс:в черепашек летят куски льда. При сражении черепашки должны смотреть еще и под ноги, так как засыпанные снегом люки отнимают энергию.

Подбирая падающие камни, черепашек пытается уничтожить Волк, что, конечно же, не очень умная затея с его стороны.

Оказавшись в подземном гараже, где разъезжают так и стремящиеся задавить машины, черепашки держат оборону против вооруженных автоматами ниндзя, некоторые из которых прячутся в фургонах. Взрыв бочки с горючим уничтожает всех в непосредственной близости от эпицентра. Осторжнее: можно убить своего напарника!

И по традиции финальный поединок еще с одним мутантом — огромным Мухаином.

Четвертый уровень проводится на мосту. Против черепашек — ниндзя и роботы, вооруженные копьями, кувалдами, ножами, динамитом, бомбами и электрическими плетками. Ниндзя разъезжают и на мотоциклах.

Запрыгнув на реактивный скейт, черепашки могут не опасаться упасть с него. Награждая врагов-ниндзя тумаками и нанося удары повертолетам, они все равно каждый раз виртуозно приземляются на несущую платформу.

Пятый уровень начинается с убийства маленьких роботов, аналогичных канализационным, а продвижению будут препятствовать лазерные лучи, прикасаться к которым не стоит. Старообрядные ниндзя вооружены копьями, а верящие в технику — автоматами. Дальше начинается настоящая карусель: взрываются бочки с топливом, выпригивают из окон ниндзя, летают с помощью пропеллеров мелкие роботы.

Привязанную к стенке Крысу-Учителя охраняет мощный ГигРобот. Без драки с ним вряд ли удастся обойтись.

Шестой уровень начинается в доме любителя иероглифов, увешавшего все вокруг японскими плакатами. Роботы и ниндзя лезут отовсюду: из дверей и даже из пола, в котором устроены ловушки — выскакивающие бамбуковые палки, заостренные на концах. Нарисованные на дверях тигры внезапно оживают. Их придется прикончить.

В конце появляется робот, зачем-то нацепивший на себя кольчугу. Его меч насажен на длинную палку, а голова отсоединяется, когда захочет, что создает определенные трудности для черепашек.

Седьмой уровень: смертельный технодром. Прикрепленные сверху лазерные прицелы крутятся во всех направлениях. Остановить их можно точным ударом. Распылитель следует быстро взорвать, иначе он заморозит одну из черепашек. Спустившись на скоростном лифте, черепашки увидят много-много ниндзя и роботов с электроплетками. На их смену приходят еще два робота: один с автоматом, а другой с лазерными пушками вместо глаз.

Существует особая технология уничтожения "Шредеров": сначала сбить с головы шлем. И только тогда, когда они будут без шлемов, можно их, наконец, убить. Прежде чем позволить черепашкам сделать это, Шредеры вволю постреляют из лазера.

Все враги повержены, черепашки могут вернуться домой и, уж конечно, праздничный ужин не обойдется без огромной пиццы.

Road Fighter

Road Fighter — это небольшая война под ровное гудение моторов на дороге. Острая конкурентная борьба ведется за право первым добраться до контрольной точки — check-point, уложившись в зачетное время.

Гонки проходят на различных трассах и в разных климатических условиях. Широкие, а затем узкие участки трассы резко сменяют друг друга. Не успев внутренне перестроиться, гонщик может допустить элементарные ошибки даже там, где открыто движение на нескольких полосах.

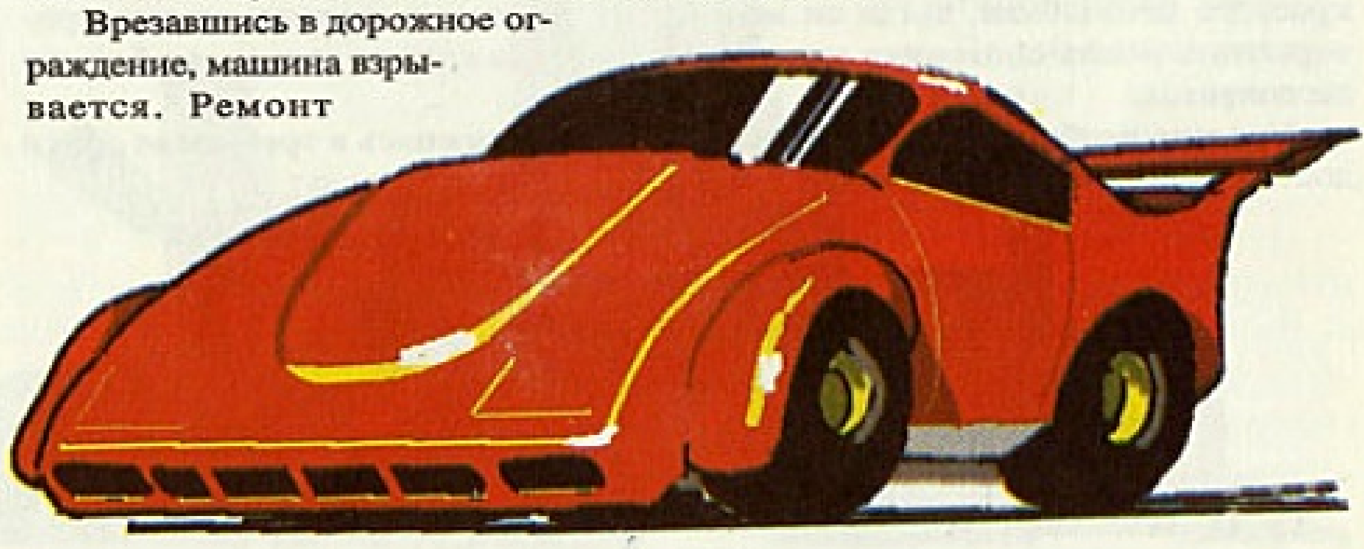
Управление: кнопка (В) — первая скорость, (А) — вторая скорость. Разогнавшись на первой скорости до ста девяноста восьми километров в час, необходимо сразу же переключиться на вторую — кнопка (А). Максимальная скорость, которой можно достичь — четыреста километров в час.

Вид на трассу показан из кабины вертолета, на котором установлены телекамеры. Миллионы телезрителей, затаив дыхание, следят за перемещением красной машины по дороге.

Справа на экране располагается информационная полоса: количество набранных очков, оставшееся время, скорость. Слева на экране — схематичное изображение трассы с перемещающейся отметкой вашей машины.

После четвертого гудка на старте необходимо немедленно разгоняться, так как сразу же включается отсчет времени. Добраться до контрольной точки нужно не более чем за сто секунд.

Врезавшись в дорожное ограждение, машина взрывается. Ремонт



отнимает часть контрольного времени (7 — 8 секунд), наверстать которое будет тяжело.

Обгоняемые вами машины ведут себя по-разному: желтые не причиняют никаких неприятностей, синие отъезжают в сторону, а красные хотят столкнуть с трассы. Красные машины реагируют на изменение вашего курса и блокируют ту полосу движения, куда перестраивается ваша машина. Красные машины не реагируют, если ваш гоночный автомобиль двигается прямо, они также не успевают среагировать, если перестроение происходит в непосредственной близости.

Разноцветные машины необходимо давить, это дает дополнительное горючее, время и очки. Появляются они на любом участке трассы. Иногда их можно не догнать или не успеть затормозить, тогда, скрывшись за краем экрана, они исчезают навсегда. . .

Черное пятно масляно-резиновой пампы появляется очень резко и неожиданно. Наехав на него, машина теряет управление и несется к бортику. Необходимо тут же оставить рычаг скорости и выкручивать руль в направлении, противоположном заносу. Можно направить машину в борт другому автомобилю, скомпенсировав вращение разнонаправленными ударами.

Пролетающий патрульный вертолет дорожной полиции оказывает исключительно отрицательное воздействие своим неожиданным появлением и отвлекающим шумом винтов.

Перед тем как топливный бак опустеет совсем, включается предупреждающий звуковой сигнал.

Ехать лучше всего у самой обочины слева или справа, тут же возвращаясь на нее после вынужденных объездов.

На узкой трассе вдоль берега моря при невозможности проскочить мимо красного автомобиля, когда он мечется из стороны в сторону, нужно притормозить и дать сопернику возможность уйти за край экрана — он больше не появится.

Уровень необходимо пройти за один раз, уложившись в требуемые сроки достижения контрольной точки.

BATTLE CITY

Игра "Battle City" наиболее объемна по своей масштабности и увлекательна по замыслу. Она состоит из семидесяти тренировочных полей с различной конфигурацией и представляет собой танковые учения на пересеченной местности в различных условиях.

Стрелки — передвижение танков, любая кнопка — орудийный выстрел. Количество боеприпасов не ограничено. Игра начинается с тремя жизнями с добавлением еще одной при наборе двадцати тысяч очков.

В каждом раунде дается двадцать танков трех типов — легкие, средние и тяжелые. Их цель — добраться до расположенной в нижней части экрана "птички", которая символизирует охраняемый вами штаб. От одного попадания штаб взрывается, и игра на этом заканчивается независимо от количества оставшихся у игроков жизней. С уничтожением всех двадцати танков игра переходит в следующий раунд.

В каждый из первых тридцати пяти раундов можно легко попасть в самом начале игры, кнопкой установив нужный уровень. Но все эти раунды тренировочные. Настоящая игра начинается с тридцать пятого уровня и продолжается до семидесятого. Ни в один из этих раундов нельзя попасть иначе, как с помощью методичного продвижения в процессе игры. В настоящей игре мощь танков противника тоже настоящая, а не специально ослабленная, как в тренировочных раундах. После семидесятого уровня наступает первый с учетом ко-



личества очков и типа набранного оружия.

Среди телепортирующихся на поле вражеских танков трое — красные. Если подбить такой танк, в какой-то точке поля загорается серо-зеленый квадрат с пиктограммой, обозначающей вид помощи:

1." Лопата" — временно окружает штаб железным покрытием. Восстанавливает поврежденную ранее защиту и замуровывает находящийся на месте стены танк.

2. "Часы" — двигатели танков выключаются на определенный промежуток времени.

3. "Бомба" — все находящиеся на поле танки самоуничтожаются.

4. "Танк" — дополнительная жизнь одному из игроков.

5. "Каска" — временно окружает танк игрока силовым полем, неуязвимым для снарядов.

6. "Звезда" — усиление скорострельности и качества стрельбы.

Первая — ускорение вылета снаряда, вторая — сдвоенный выстрел, третья — танк может пробивать металлические стены.

Квадрат исчезает с появлением нового красного танка; этого не происходит, если второй красный танк был уже на поле, когда был подбит первый.

Брать квадраты, в которых нет необходимости, не следует, если это отвлекает от уничтожения противника.

При уничтожении танка играющего, его способность быстро стрелять исчезает.

Возможная конфигурация раундов: металлические и кирпичные стены, кусты, реки, ледовые пространства.

Construction — это "построй раунд сам". Единственное ограничение: обязательно должен быть один выход для расстрела противников.

Очень важно понять пользу "козьей морды" и научиться ее делать. Ее способен поставить танк с вооружением ниже двух звезд. В узком проходе отстреливается заполняющая его кирпичная масса так, чтобы после последнего выстрела осталась узкая полоска стены. Прострел сквозь "козью морду" с другого напраления будет осуществляться беспрепятственно, зато вражеские танки не смогут пройти. Уничтожить "козью морду" может любой танк, заняв ту же позицию, что и при ее создании.

Тактика вражеских танков рассчитана таким образом, что одному игроку пройти все семьдесят раундов практически невозможно. Желательно, чтобы игроки при каждом сеансе игры управляли ранее выбранным танком — желтым или зеленым. В каждом раунде у танков существует своя позиция постановки, не всегда основанная на симметрии.

Для укрепления сплоченности коллектива рекомендуется брать звезды по очереди. Исключение: когда один из танков подбит, а другому не хватает одной звезды для того, чтобы пробивать металл.

После набора достаточно большого количества звезд одним из игроков, его танк начинает ходить по воде.

Возможны критические ситуации, когда вражеские танки прорвались к штабу. В этом случае лучше подставиться самому, чем допустить выстрелы по штабу. Игрок также сможет перенестись к штабу из отдаленной части экрана, дав себя расстрелять.

Нужно стараться стрелять вражескому танку в гусеницу, однако следует избегать подобных выстрелов по своему танку. Великолепная защита от этого — два прикрытия из любого материала, даже находящиеся на разных уровнях экрана.

Никогда, даже в шутку, нельзя стрелять по штабу, а также по своему товарищу до тех пор, пока последний танк не будет уничтожен.

Если набрано три "звезды" и танком управляет хороший водитель, можно встать на линии рождения противника и расстреливать их при возникновении.

Иногда танки стреляют сверху в штаб, тогда одному из защитников необходимо встать над штабом, но никогда не пробивать над ним брешь по своей воле.

Сбить летящий в танк снаряд можно ответным выстрелом. Пока снаряд летит, другого не будет.

Оптимальное ведение боя по каждому из раундов:

-тридцать пятый уровень — второй танк быстро делает "козью морду" слева и затем стреляет вверх. Первый танк пробивает проход и стоит между двумя металлическими кубами чуть выше центра экрана.

-тридцать шестой уровень — танки становятся симметрично в центре экрана и бьют по машинам противника в момент поворота и по возможности вверх.

-тридцать седьмой уровень — первый танк стреляет влево, вверх и не

дает противнику пробиваться в центре, второй танк контролирует извилины своего прохода.

-тридцать восьмой уровень — первый танк быстро делает "козью морду" в кирпичах правее "птички", второй танк стреляет по горизонтали под металическим прямоугольником в центре экрана.

-тридцать девятый уровень — первый танк стоит вплотную ко второй металлической плите справа от нее и расстреливает рождающиеся центральные танки и проскользнувшие слева, второй танк заползает в выемку над правым озером и контролирует правую часть.

-сороковой уровень — первый танк быстро делает "козью морду" под проходом между рекой, затем оба становятся над штабом и стреляют по обеим сторонам от металлического куба.

-сорок первый уровень — оба танка сносят "брови", расположенные над "птичкой" и стреляют вверх, добивая прошедшие танки каждый со своей стороны.

-сорок второй уровень — металлический уровень. Оптимальный вариант: обладающему тремя звездами прорубить горизонтальный коридор для сквозного прострела, второму добивать проскользнувших. Без трех звезд каждый танк держит свою сторону.

-сорок третий уровень — второй танк становится точно над штабом и никуда не смеет двинуться, первый танк держит проходы через реки.

-сорок четвертый уровень — один танк прорубает половину верхнего металлического заграждения, чтобы бить рождающимся танкам в гусеницу, второй танк перехватывает все остальные танки.

-сорок пятый уровень — первый танк делает "козью морду" слева и стреляет вверх, второй танк прорубает металл в центре наискось и тоже стреляет вверх.

-сорок шестой уровень — сложный раунд. Первый танк идет наверх и стреляет по горизонтали влево и вправо чуть ниже линии рождения врагов, второй танк добивает всех остальных.

-сорок седьмой уровень — каждый контролирует свой проход через реку.

-сорок восьмой уровень — один танк становится между металлическими блоками в центре экрана и стреляет по горизонтали, второй стреляет вверх и добивает прорвавшиеся вниз вдоль стены танки.

-сорок девятый уровень — симметричная постановка в углубление между брусками и стрельба вверх. Не давать вражеским танкам копать в центре над "птичкой".

-пятидесятый уровень — сложный раунд. Оба танка находятся в центре экрана, один ниже другого, и стреляют во все сто-

роны.

-пятьдесят первый уровень — сложный раунд. Второй танк находится под средней плитой в правой части, стреляет по горизонтали, первый танк уничтожает всех прорвавшихся.

-пятьдесят второй уровень — надо суметь въехать друг под друга в щель между двумя металлическими блоками над штабом. Это возможно. Один танк стреляет вверх, другой по бокам, иногда выходя на перехват.

-пятьдесят третий уровень — каждый контролирует свою часть экрана.

-пятьдесят четвертый уровень — сложный раунд. Танк с более мощным вооружением становится между металлическими блоками в верхней части экрана и стреляет по горизонтали. Второй танк добивает проскользнувших в джунгли.

-пятьдесят пятый уровень — опасность этого уровня заключается в том, что снаряд может поразить второй танк с любого участка реки. У первого танка положение легче, но обим следует следить за шальными снарядами.

-пятьдесят шестой уровень — раунд становится опасным при потере контроля над ситуацией. Оба танка находятся у правой плиты, форма стрельбы-крестовидная.

-пятьдесят седьмой уровень — раунд требует большой подвижности и маневренности. Оба танка располагаются у центрального металлического квадрата, стреляя выборочно по мечущимся противникам.

-пятьдесят восьмой уровень — оба танка симметрично прорубают наискось квадраты у стен и стреляют вверх. Противники могут проскользнуть в центре!

-пятьдесят девятый уровень — второй танк становится под металлическим бруском выше центра экрана и стреляет по горизонтали. Первый танк гоняет по льду и добивает всех противников, пролетевших во внутреннее пространство.

-шестидесятый уровень — сложный раунд. Здесь вражеский тяжелый танк может в буквальном смысле задавить, перестреляв при движении. Сильнейший танк пробивает горизонтальный коридор, второй танк стреляет вверх со своего места — у него есть возможность успеть сделать выше несколько "козьих морд", которые просуществуют некотрое время.

-шестьдесят первый уровень — положение примерно в центре экрана, каждый танк держит свою сторону.

-шестьдесят второй уровень — один танк становится над штабом, второй не дает противникам прорваться в других местах.

-шестьдесят третий уровень — раунд фигурного катания танков по льду. Каждый симметрично становится в центре экрана и стреляет вбок над последним металлическим блоком. Верх должен быть под прикрытием. Стараться не задеть друг друга и убивать все прорвавшиеся танки.

-шестьдесят четвертый уровень — второй танк стреляет вверх правее металлического куба. Противники обязательно будут стрелять в гусеницу!- Первый танк держит левую половину. Обоим необходимо находиться у "птички".

-шестьдесят пятый уровень — сразу же обоим танкам расстрелять(лучше сверху)бока штаба и встать на их место, стреляя вверх. Отходить в стороны нельзя. Редко один из танков может себе позволить выехать из джунглей в свободную нижнюю зону.

-шестьдесят шестой уровень — водяной лабиринт. Танки никогда не смогут добраться до штаба, но усердно стреляют сверху.

-шестьдесят седьмой уровень — на этом раунде у игроков начинают сдавать нервы. Стрельба ведется вверх вдоль искуственого сооружения в центре и по бокам по прорвавшимся танкам.

-шестьдесят восьмой уровень — первый танк держит проход слева, а второй танк стреляет в верхний и правый проходы.

-шестьдесят девятый уровень — раунд необходимо закончить как можно быстрее. Оптимимальная тактика — охота в прорубленных туннелях за слишком ретивыми танками врага.

-семидесятый уровень — последний раунд, копия того, с какого два профессионала начинали настоящую игру.

После уничтожения большей части танков, подставляясь под выстрелы, игроки смогут выяснить, у кого из них к концу игры осталось больше жизней.

GREEN BERET

"Зеленые береты" в этой игре вооружены только кортиками. Их забрасывают в Сибирь, в район дислокации русского гарнизона, где проводятся испытания нового секретного оружия. Задача диверсантов: найти и уничтожить это оружие.

На выполнение задачи дается пять жизней. Количество игроков устанавливается кнопкой "select",стрелки"вверх-вниз" — передвижение по лестницам, стрелка "вниз" — принятие положения "лежа", стрелка "вверх" — прыжок, (B) — удар ножом, (A) — выстрел из огнемета, базуки или гранатомета. Оружие можно добыть в процессе военных действий у русских, одетых в желтые комбинезоны. Количество зарядов каждого вида оружия строго ограничено, поэтому их рекомендуется тратить на уничтожение минных полей (из положения лежа) или применять в местах сосредоточения живых сил противника.

Всего американским "зеленым беретам" придется побывать в шести военных зонах русских.

Зона один. Первые боевые действия начинаются на подступах к железнодорожному мосту. У русских объявлена военная тревога. Большинство солдат пока не применяет оружие, но контакт с ними грозит потерей жизни. Следует опасаться специально обученных солдат-каратистов, бьющих ногой в прыжке (они одеты в красные штаны). Нажав кнопку турбо – (B), можно спокойно подождать, пока русский сам напорется на острие ножа.

Между автопарком "катюш" и зенитных установок расположены минные



поля. Их следует перепрыгивать на бегу, используя стрелки управления. В этот момент появление русских солдат особенно неприятно — существует опасность опуститься точно на мину.

К концу зоны командование гарнизона посылает на ликвидацию "зеленых беретов" роту обученных приемам контактного боя десантников — вот здесь необходима базука или виртуозное владение кортиком

Зона два. Аэродром. Призванные в ВВС русские парни усиленно изучают приемы защиты и нападения. У самых умелых форма красного цвета, нужно опасаться их ударов в прыжке. Солдаты со сторожевых вышек ведут прицельный огонь из гранатометов, уничтожить их невозможно, остается только уворачиваться от гранат.

В конце зоны русские пытаются накрыть "зеленых беретов" бомбовым ударом.

Зона три. "Зеленые береты" попадают в военно-морской порт. Спецназ противника прячется в доках, среди многоэтажных рядов контейнеров. Гранаты, пистолет или мигающую звездочку, которая дает бессмертие, можно отнять у солдат в желтой форме.

У подводной лодки "зеленых беретов" настигают злобные, специально натасканные армейские овчарки, убивать которых лучше из положения лежа.

Зона четыре. Выбравшись с территории морского порта, "зеленые береты" совершают марш-бросок мимо парка военных истребителей, вдоль кирпичного и железного заборов. Решив пустить в ход свой неприкосновенный запас, русские пытаются закидать американских рейнджеров гранатами. У железнодорожного моста несколько маневренных вертолетов попытаются положить конец успешной атаке "зеленых беретов". Однако вертолеты легко можно уничтожить в момент их снижения.

Зона пять. Сроки диверсии растянулись, в Сибири наступает зима со снегом, сугробами и льдом. Русские солдаты перешли на зимнюю форму одежды и все так же безуспешно продолжают вести борьбу с рейнджерами из Штатов. Рассчитав примерный маршрут "зеленых беретов", в предполагаемую точку встречи командование забросывает трех парашютистов-камикадзе, перед которыми поставлена задача: умереть, но не пропустить диверсантов дальше.

Зона шесть и последняя. "Зеленые береты", наконец, находят здание, где содержится новое секретное оружие. Но не так-то легко ориентироваться среди скоплений ящиков, брошенных тракторов и "Мигов". Продвижение возможно по двум этажам. Защитники базы выполняют каждый свою задачу: в форме цвета хаки — подавляют численностью, в желтой — стреляют из автоматического оружия, в красной — применяют приемы дзюдо и карате. Секретное оружие русских — мощная сверхракета — охраняется высокоэффективным лазерным устройством. Уничтожить ракету русских нужно их же собственным оружием, отобранным у солдат, одетых в желтые комбинезоны.

BATMAN RETURNS



Люди снова нуждаются в Бэтмане – мирный городок стал плацдармом и базой для активизировавшей свою деятельность преступной организации криминолов.

Бэтман имеет в своем арсенале различные виды вооружения, а также владеет многими трюками. Удар кулаком – кнопка (B), (A) – прыжок. Очень эффективен удар в прыжке. Для этого надо последовательно нажать кнопку (A), а затем (B). Скоростное скольжение Бэтмана по земле: стрелка "вниз" и (A). И, наконец, коронный удар Бэтмана: одновременное нажатие кнопок (A) и (B) – плащ в руках супергероя становится смертельным оружием. Кнопкой "select" выбирается оружие: бумеранги (их число ограничено), и вечная лебедка для подъема в разрушенных зданиях и борьбы с вертолетами. Выстрел бумерангом или лебедкой – стрелка "вверх " и кнопка (B). Круша на своем пути подарочные коробки, мусорные баки и цилиндры, Бэтман получает дополнительную энергию.

В начале игры предусмотрен ввод пароля PASSWORD для мгновенного перехода в конкретную точку игры. Например:

2-1 экран: 59576D!1ZYY6

3-1 экран: 81162985*Y23

4-1 экран: ZY7ZXZ*B1*5!

5-2 экран: *21X69X!*907

6-2 экран: *21Z61X2*3D!

Продолжать игру при помощи (CONTINUE) можно бесконечно.

1-1 Вооруженные до зубов криминолы заполняют улицы города. Каждый из них смертельно опасен, имеет собственный вид оружия и обладает своей тактикой. Оставшаяся жизненная энергия криминола показана в нижней части экрана. Наиболее опасен в этом экране мотоциклист: его можно сбить несколькими ударами в прыжке.

Уровень завершает драка с культуристом. Наилучший способ обезвреживания культуриста: сначала расстрелять бумерангами, а затем добить ударом плаща. В качестве награды вы находите дипломат с эмблемой летучей мыши, содержимое которого – ампулы с живительной энергией.

2-1 Экран достаточно прост, суля встречу лишь с более опасными криминолами.

2-2 Огромный мрачный дом. Где-то в темных углах затаились враги. Их пока не видно, но они ждут лишь удобного случая, чтобы коварно напасть из-за угла. Примерно на половине пути Бэтман попадает на разрушенную лестничную площадку. Подняться наверх поможет лебедка, заброшенная точно на остатки лестницы.

Дальше на пути у Бэтмана – бассейн с кислотой, в котором любая органика растворяется за доли секунды. Лишь точность и выверенность прыжков по квадратным плитам дает возможность преодолеть этот трудный участок. Сразу же вслед за преодолением бассейна на Бэтмана обрушивается вся огненная мощь боевого вертолета. Бомбы рвутся со всех сторон, развороченный пол становится похожим на лунную поверхность. Сбить вертолет можнотолько лебедкой.

2-3 Глава преступного синдиката, наконец, признал в Бэтмане опасного противника. Ликвидация Бэтмана поручается одному из лучших агентов – женщине-кошке. Расстреляв по ней все бумеранги, Бэтман должен максимально приблизиться и применить удар плащом.

3-1 Здесь у Бэтмана появляется возможность выбора: проходить экран долго, но с большим количеством жизней, либо быстро, но на пределе энергии. Проходя по улице, Бэтман может с помощью лебедки попасть в открытое окно. Уничтожив находящихся в команте криминолов, Бэтман становится под люстру и забрасывает лебедку. В результате этих действий он получает дополнительную энергию. Экран заканчивается в одном из окон.

3-2 Экран требует от Бэтмана максимального самоконтроля и бдительности. Герой идет по крыше, постоянно оскальзываясь. Он может, потеряв равновесие, упасть вниз. Так как Бэтману трудно устоять на

месте, рекомендуется бить криминолов издалека.

3-3 Поединок с двумя сильнейшими противниками: вооруженного мечом лучше уничтожать, скользя по полу, а бумеранги оставить для второго, добив его в конце ударом плаща.

4-1 Бэтман мчится по шоссе на бронированной машине, швыряя бумеранги в мотоциклистов и расстреливая машины с криминолами. Бэтману следует опасаться тепловых шаров. Добавочная энергия здесь дается в виде двух шариков, а бумеранги – в виде буквы F.

Выехав на загородную дорогу, Бэтман теряет броню своей машины и в этот момент его догоняет цирковой поезд, в последнем вагоне которого установлены две пушки. Только держась далеко позади, Бэтман сможет избежать их огня.

4-2 Бэтману в одиночку предстоит расправиться со всеми пассажирами циркового поезда, который остановился по желанию криминолов. Криминолы применяют различные цирковые фокусы, стараясь ликвидировать Бэтмана.

4-3 Один из опаснейших криминолов – шарманщик. Истратив на него все бумеранги, Бэтману придется гоняться за криминолом, стараясь ударить плащом. Шарманщик очень подвижен и хитер; его излюбленный прием – удар шарманкой, иногда в прыжке. Но шарманка опасна и сама по себе. Вме сте с мелодией из шарманки начинают вылетать змеи. Разлетаясь в разные стороны, они позже снова соединяются. Бэтман должен встать так, чтобы змейки над ним и под ним расходились, а позади сходились.

5-1 Пройдя по одной из улиц, Бэтман снова попадает в Дом.

5-2 Наиболее сложный экран. Бэтман подвергается атаке человека-пингвина, управляющего уткообразным аппаратом. Поднявшуюся в воздух машину следует закидать бумерангами. От полученных повреждений аппарат опускается, и тогда Бэтман может добить его ударами в прыжке. Однако человек-пингвин не сдается, он стреляет из пушки уткообразной машины и закидываетБэтмана бомбами. Разрушив аппарат, Бэтман принимается за человека-пингвина.

6-1 В этом экране Бэтману не придется стрелять. Находясь в канализационной сети, герой плывет на водяной машине, собирая энергию в виде сердечек и пополняя запас бумерангов перед финальным сражением.

6-2 Словно собранные злым гением в своеобразную коллекцию, перед Бэтманом встают поочередно все криминолы, с какими он сталкивался раньше. Ведение боя затруднено тем, что герой постоянно скользит по ледяному покрытию пола.

Главарем синдиката криминолов оказывается все-таки человек-

пингвин. Выстрелы бумерангами он парирует зонтом, он имеет также при себе обрез, но и это далеко не все. Главарь обладает способностью взлетать на зонте,кидая сверху бомбы. Бить человека-пингвина надо ударом в прыжке исключительно в тот момент, когда он стреляет из обреза. При бомбежке Бэтману следует уходить, используя скольжение.

Игра заканчивается тогда, когда с гибелью последнего криминола в городке вновь воцаряется мир и спокойствие.

MONSTER TRUCK RALLY

Никакая машина в мире не сможет выдержать такого количества падений с огромной высоты, убойных столкновений и перелетов по воздуху, как в "Monster Truck Rally". Предлагаемые трассы разнообразны по своему устройству, сложности и качеству препятствий, но все они сильно напоминают американские горки.

Общее управление: кнопка (А) — увеличение скорости, кнопка (В) — задний ход, стрелки "влево вправо" — выбор направления движения.

Основные виды препятствий:

— Горы: надсадный рев мотора машины, медленно ползущей вверх, и пронзительный скрип тормозов на резких поворотах во время головокружительного спуска вниз.

— Трамплины: подразделяются на два типа (искусственные и естественные). Искусственные выполнены в виде поднимающегося и опускающегося препятствия. Естественный трамплин создает поднимающийся участок трассы. Оба вида трамплинов бывают прямыми и обратными. Первые могут придать машине значительное ускорение в момент спуска, а обратные в лучшем случае не навредят, поскольку врезавшись на полной скорости в поднимающийся участок,машина просто теряет скорость и направление движения. В этом случае необходимо затормозить и переждать.

— Вода, грязь: в зависимости от ширины и длины покрытого жидкостью участка машина может либо объехать препятствие, либо воспользовавшись трамплином или естественным подъемом трассы перелететь до чистого участка трассы. Если же это невозможно, рекомендуется к моменту вступления в пораженный участок развить приличную скорость.

— Припаркованные машины: не оставляют ни малейшего участка свободного пространства для того, чтобы можно было проехать мимо них. Участникам гонок остается ехать только по крышам оставленных машин.

Перед стартом на экран выводится большое меню для определения условий гонок. Выбор пункта осуществляется стрелками джойстика, а подтверждение выбора — кнопкой (А).

1. GO RACE — старт

2. EVENTS — формы и виды трасс

3. HOW MANY LAPS — количество кругов (от одного до девяти)

4. LAP DIRECTIONS — направление движения по трассе (по часовой стрелке или против нее)

5. NUMBER OF TRUCKS — количество машин на трассе (максимум — четыре)

6. COMPUTER PLAYERS — компьютер может управлять как одной машиной, так и всеми четырьмя

7. DIFFICULTY LEVEL — уровень сложности трассы задается в пределах от одного до пяти

8. TRUCK COLOURS — выбор цвета машины

9. TRACK BUILDER — проектирование трассы

10. RANDOM TRACK — трассу проектирует компьютер

A. HILL CLIMB — гонка проходит на высокой горе. Карабканье на огромную высоту, а затем захватывающий дух спуск с вершины. Изобилует спусками, подъемами, резкими поворотами, узкими проходами.

B. DRAG RACE — проезд машин на сто метров.

C. BOG — эта трасса порадует вас большим количеством грязевых ванн любых форм и расцветок, к тому же различающихся по своей протяженности и наличию в них мусора.

D. CAR CRUSH — устроители гонок позаботились о том, чтобы вся трасса целиком была заставлена подержанными машинами. Водителю приходится гнать свой автомобиль прямо по крышам трупов машин. Такая

гонка сопровождается постоянными полетами и скрежетом мнущегося металла.

E. TUG-0-WAR — перетягивание каната машинами. Старайтесь следить за тем, чтобы ваша машина находилась в ассиметричном положении по отношению к противнику. Тогда вы сможете дотащить упирающегося противника до находящейся неподалеку финишной черты.

F. SLED PULL — эти гонки проводятся по очереди: кто дальше проедет с прицепом.

G. DRAW BRIDGE — трасса состоит из множества трамплинов всех видов. Если найти алгоритм подъема и опускания препятствий, можно будет превратить машину в небольшой самолет.

H. DONUTS — машины мчатся по кругу вокруг столба. Постоянно выкрученный в одну сторону руль и неизбежные столкновения.

I. CUSTOM TRACK — небольшой участок трассы замкнут сам на себя и в него введены препятствия. Здесь рекомендуется ввести большое количество кругов.

J. COMBO COURSE — эта трасса представляет собой комплекс всех перечисленных выше препятствий и особенностей трассы.

K. MONSTER TRUCK RALLY — это трасса для монстров в обличии машин.

Самая забавная форма езды четырех машин, когда вы управляете одной, а компьютер выключен вообще. В этом случае единственной машиной, осмысленно двигающейся по трассе, становится ваша. Остальные же пытаются повторять все ваши движения, глуша мотор, как только вырываются вперед. Однако отстав, они очень быстро догоняют лидера, сталкиваясь и устраивая неразбериху на трассе.

Во время затяжного прыжка можно потерять устойчивость в воздухе и не очень удачно рухнуть вниз. Машины, врезаясь друг в друга, вертятся волчком. Пострадавшая сторона наказывается меньше. Вылететь за пределы трассы нельзя: существует как бы невидимая граница.

При достижении вашей машиной финишной черты играет победная музыка и выдаются характеристики прохождения трассы по времени, скорости, расстоянию и очкам.



Враг всего живого, доктор Октопус, человек-осьминог, вынашивает коварные планы порабощения Земли и подчинения всех своей жестокой диктатуре. Ему удалось втайне от всех создать подпольную лабораторию, с операционных столов которой сходят ужасные монстры. В прежней своей жизни они были обычными людьми, теперь же стали бездушными придатками злой воли своего хозяина.

Несмотря на все предосторожности осьминогообразной твари, произошла утечка информации. Для предотвращения катострофы нужны быстрые и решительные действия. Человек-паук, неустрашимый борец с преступностью, направляется в самое логово осминогообразных. Суперкостюм плотно прилегает к коже, а клейкая сеть аккуратно уложена в коконе-пульверизаторе.

Управление: "вниз" — приседание, взятие предметов; "вверх" — лазание по домам, столбам, цепям и т.д.;"влево-вправо" — передвижение, в т.ч. по отвестным стенам; кнопка(B) — прыжок на месте; кнопка (A) — удар рукой, метание ножа; турбо(A) — удар ногой в прыжке, последовательное нажатие (B) и "влево-вправо" — прыжки в стороны, если в конце прыжка нажать стрелку "вверх", то Человек-паук уцепится за стену или столб; одновременное нажатие (B) и стрелок — прыжок с переворотом; нажатие (A) при нажатой (B) — выстрел паутиной. Паутина приклеивается к отвесным стенам и Человек-паук может на ней раскачиваться (используя стрелки "влево-вправо").С ее помощью можно забираться на верхние этажи (раскрутив "солнышко") и перепрыгивать через ямы. Отклеивать паутину можно стрелкой "вниз" или кнопкой (A). Чтобы переклеить паутину на другое место, не прекращая раскачиваний, нажимают кнопку (B).

Осьминогообразный узнал, что Человек-паук охотится за ним. Нанятые им головорезы перекрыли все улицы. Октопус не знал одного: даже если бы он послал на расправу всех своих приспешников сразу, то и это не дало бы никакого результата.

Человек-паук способен передвигаться с огромной скоростью, а высота его прыжков достигает уровня второго этажа. Поиски логова врага герой начинает ночью, на одной из улиц города. Подручные Октопуса устроили здесь засады, расставили мины, повредили высоковольтные линии в надежде, что человека-паука убьет током.

Пройдя улицу, Человек-паук обнаруживает ход, ведущий глубоко под землю. Ему приходится снизить скорость своего передвижения. Вокруг расставлены ловушки, спрятались стрелки-одиночки, защитные устройства поражают током. Но есть и приятные сюрпризы — ящики с ножами. Чтобы открыть железную дверь, человеку-пауку нужно взять ключ (стрелка "вниз"), и просто подойти к двери. За ней оказывается приспешник осьминогообразного — Электро, стреляющий молниями. Необходимо сразиться с ним, чтобы выйти на следующий уровень. Сначала он покажется легкой добычей, вы забрасываете его ножами, колотите руками и ногами, но ничего не происходит. Растерянно оглядываясь вокруг, вы замечаете маленький рычажок с надписью ON — OFF. Ударив по нему рукой, вы обнаруживаете, что платформа с Электро пришла в движение. Тут-то и начинается настоящая битва.

После победы над Электро Человек-паук продолжает спускаться под землю все ниже и ниже. Для зомби это самое подходящее место обитания. Ведь им не нужны солнечный свет, вода, пища. Облепленные грязью, они бесцельно бродят вокруг, падая в ямы, вырытые кротами. С потолка капает ядовитая жидкость. Бегают толпы голодных крыс. На этом уровне трбуется умелое владение паутиной.

Человеку-пауку необходимо найти динамитную шашку и взрывное устройство к ней, чтобы взорвать перегородку в правом верхнем углу подземелья. Взрыв происходит автоматически при подходе к перегородке вплотную. Проход дальше открыт. В отверстии пролома показывается еще один любимец осьминогообразного — отвратительный мутант. Он обладает способностью исчезать и появляться за вашей спиной. При борьбе с ним наиболее эффективны удары ногой в прыжке.

Человек-паук наконец добрался до лаборатории, где "тво-

Человек-паук наконец добрался до лаборатории, где "творит" осьминогообразный. Поражает обилие техники и приборов. Всюду между операционных столов бродят зомби, вытянув вперед руки в тщетной попытке поймать кого-нибудь в свои объятия. Вокруг снуют летающие взрывные устройства. Человек-паук сталкивается с результатами самого последнего исследования доктора Октопуса — существами из зеленой слизи. Одна из таких тварей охраняет прибор ночного видения. Его нужно взять, иначе следующий этап придется проходить в полнейшем мраке. Человек-паук покидает лабораторию, убедившись, что главаря в ней нет. Вокруг него почти полная тьма. Освещение очень скудное, свет еле-еле мерцает. На человека-паука один за другим нападают трое близнецов-мутантов.

С убийством близнецов подземные приключения человека-паука заканчиваются. Он снова выходит на поверхность и сражается с гигантской птицей. Этот монстр каким-то образом умудряется координировать действия гниющих заживо зомби, управлять огнем пушек и минометов. Решающая схватка происходит на крыше высотного здания. Победив всех противников, Человек-паук получает возможность перейти на следующий уровень.

Битва с доктором Октопусом продолжается в джунглях. Мутанты привлекли на свою сторону аборигенов, задарив их нехитрыми подарками: бусами, зеркальцами. У человека-паука нет времени, чтобы сообщить дикарям о своих дружеских намерениях, поэтому ему приходится с боем пробираться через густые заросли. За человеком-пауком гоняются птицы-вампиры, они отнимают жизненную энергию. Оставив лес позади, человек-паук побеждает в еще одной схватке с еще одним подручным Октопуса. Противник очень подвижен и легко перемещается в воздухе на своем маневренном флаере. Его оружие — разрывные гранаты.

Человек паук возвращается в город. Обычный городской парк, где молодые мамы раньше прогуливались с колясками, ныне занят стаями крыс, птицами-людоедами, пещерными людьми с дубинами. Неприкаянно бродят зомби, из кустов торчат длинные стволы ракетных установок. Лишь невероятная ловкость и быстрая реакция помогут Человеку-пауку выйти из этой мясорубки живым.

Перед супергероем — замок осьминогообразных. Это их последнее прибежище и преступники готовы драться до последнего. Цепи в их щупальцах вращаются с огромной скоростью во всех направлениях. Миссия Человека-паука заканчивается, когда последний осьминогообразный протянет свои длинные щупальца.

Drackula

Игра Dracula задумана с таким рассчетом, чтобы у человека, севшего за компьютер,кровь стыла в жилах,а волосы принимали форму прически панка. Этому способствуют и видеоэффекты из фильмов ужасов, и мрачная обстановка в самой игре, сюжет которой развивается либо в черном плохоосвещенном лесу, либо

в глухих сырых подземельях, единственные обитатели которых — белокостные скелеты и прочая нечисть. Игра имеет очень хорошее звуковое сопровождение. Музыка и частые выкрики выходцев с того света нагнетают и без того тяжелую атмосферу страха.

Персонажи "Dracula" — это духи, ведьмы, привидения, оборотни, зомби, колдуны.

Уникальное отличие этой игры от других заключается в том, что в процессе собирания полезных предметов или боевых действий можно осуществлять регулировку чисто технических параметров: например, попав в скрытые ходы, можно значительно пополнить энергию и увеличить число имеющихся continue. Факт самого прохождения раунда подтверждается самим игроком. Например, если по ходу развития сюжета включить попавшийся фонарь, игра уже не начнется заново.

В самом начале на экран выводится меню. Сложность игры делится на easy, medium, hard. При выборе easy игрок проходит только три экрана, при выборе medium - четыре. Лишь при выборе hard игра идет до конца. С повышением сложности игры увеличивается число врагов и уменьшается количество вооружения, которое можно набрать в процессе игры, разбивая ящики со знаком вопроса. Внутри ящиков могут оказаться также дополнительная энергия, малая и большая прибавка времени. Кнопки удара и прыжка можно поменять местами кнопкой "select". Это очень удобно для тех, кто привык к другому способу управления.

Управление:

Кнопка (A)-турбо — малый прыжок. Кнопка (A) — большой прыжок, кнопка (B) — стрельба. Удар для пролома люка — нажатые одновременно кнопка (A) и стрелка "вниз". Герой в этой игре способен бить врагов на бегу, не останавливаясь.

Первый экран — это мрачный темный лес Трансильвании. Сплошные темные стволы в лесу составляют единую непроницаемую для взора

массу. Периодически из глубины, словно из самой преисподней, раздаются жуткие выкрики.Рвы наполнены "мертвой" водой,отнимающей энергию.

В подземелье нужно успеть попасть до того, как погаснет свет. Резво бегающих скелетов и кладбищенских птиц можно без труда убивать,но с наступлением тьмы из своих могил выходят духи.

Переход в следующий экран скрыт в одном из многочисленных подземных тоннелей. Здесь находится также фонарь, мимо которого нужно пройти,чтобы его включить.Тогда не придется начинать игру с самого начала. И по традиции в конце запланирован небольшой поединок с оборотнем.

В следующем экране герой попадает в замок Дракулы. Это страшное место — лабиринт потайных ходов,громадные руки и птицы, нападающие без предупреждения. В проходах установлены огненные пушки, во многих местах скрыты колья, участки пола во многих местах превращены в водные преграды. Все это препятствует продвижению героя к лифту. В начале экрана необходимо обязательно опустить рычаг стрелкой "вниз" — он управляет работой лифта.

Между новыми водными преградами расположились в засадах стрелки. К ним на помощь подоспели ведьма, гигантский зомби, обладающий огромной силой и другая нечисть.

Следующий уровень уводит все ниже и ниже в глубь замка. Здесь имеется потайной ход, воспользовавшись которым можно сразу перейти на другой уровень. Если вы пойдете обычным путем,то в одном из ящиков сможете найти бессмертие (оно дается на непродолжительное время).

В начале следующего уровня необходимо включить все фонари, чтобы не начинать игру с нуля.

Противники становятся все опаснее и опаснее. В конце экрана предстоит сразиться с двумя ведьмами и с оборотнем-львом.

Интерьер помещений постепенно меняется. Пройдены великолепные залы, дорога уходит все ниже и ниже. Постоянно из щелей и тайников на свет выползают привидения, пауки. В любой момент можно ожидать срабатывания какой-нибудь ловушки. В конце раунда несколько стрелков пытаются убить героя. Прыгать с моста на мост очень опасно, так как внизу бурлят потоки огненной лавы.

Следующий экран — это настоящая борьба за жизнь. На героя со всех сторон движется несметное количество оборотней и зомби. Они появляются отовсюду, даже из стен. С ведьмой бороться очень тяжело — она слишком быстро двигается, а зомби по силе намного превосходят всех, с кем герой уже сталкивался ранее.

Преград становится все больше и больше. Повсюду струятся огненные потоки лавы, в широких канавах блестит застоявшаяся черная вода, в скрытых ловушках спрятаны копья. Пройти дальше нельзя, не включив нужные рычаги.

В конце своего пути герой попадает в подвал. Факелы едва освещают дорогу. Двигаясь вниз, герой обнаруживает батарею пушек. Необходимо отыскать платформу, которая может переправить героя на другой берег. Там уже поджидает кошмарный монстр, одолеть которого очень трудно.

Перешагнув через труп поверженного врага, герой двигается дальше. Он попадает в огромный зал, заполненный платформами. Необходимо найти среди них единственную подходящую, которая может доставить героя точно к выходу. Чтобы открыть его, придется приложить немало усилий.

Уничтожив столько нечисти на своем пути, преодолев огромное количество преград, герой наконец находит хозяина замка — отвратительного вампира. Бороться с ним невероятно тяжело. Вампир использует все уловки, все приемы, чтобы погубить своего противника.Стаи летучих мышей беспрекословно повинуются его командам. И все-таки участь последнего представителя сил зла предрешена — победа будет за Человеком.

MICKEY MOUSE

Игра Mickey Mouse задумана очень необычной: вместо управления одним компьютерным героем игроку приходится контролировать действия, передвижение и безопасность сразу двух, в данном случае пары быстрых мышей — Микки и Минни Маус.

Игра разделена на пять уровней, во время прохождения которых мышам противодействует различная живность. В конце каждого раунда — поединок с представителем преступной группировки, совершившей страшное злодеяние — похищение маленькой Алисы.

Управление первой мышью, основной, Микки Маусом, осуществляется напрямую, второй мышью — косвенно, то есть она повторяет все движения брата; возможно сознательное сокращение расстояния между братом и сестрой для более синхронного выполнения каких-либо действий — например, преодоления водных преград или провалов. Прыжки — кнопка (A) — различаются по высоте, а стрельба — кнопка (B) — по интенсивности и мощи.

Перед началом игры на экране появляется изображение двух мышей — в этот момент возможен ввод пароля для выхода на более поздние уровни — необходимо абсолютно одновременно нажать сразу три кнопки:

Второй уровень: "ocean" — стрелка "вправо", "start", "select".

Третий уровень: "woods" — стрелка "влево", "start", "select".

Четвертый уровень: "pirate ship" — стрелка "вниз", "start", "select".

Пятый уровень: "castle": стрелка "вверх", "start", "select".

Для того чтобы начать игру с первого уровня, нужно просто нажать "start".

Игра начинается с тремя жизнями; физический контакт с тварями возможен только лишь до определенного предела.

Дорожные указатели перед началом игры указывают, на какой уровень отправляются две мыши.

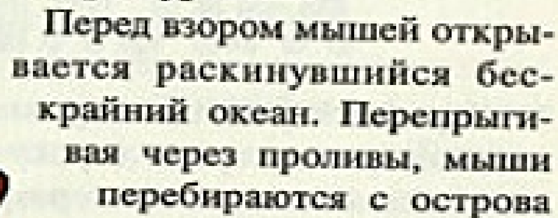
Первый уровень.

Задача — обойти весь дом, избегая столкновений с обитающими там животными и собрать все ключи.

Лежащие в шкатулке на втором этаже волшебные звездочки помогают мышам убирать с дороги мусор, а также обладают способностью превращаться в питательный сыр.

Выполненной свою миссию мыши могут считать тогда, когда расправятся с засевшей в доме колдуньей. Совершенно целым из этой схватки выйти невозможно, поэтому следует применить особую тактику: специально попасться под снаряд колдуньи и, будучи неуязвимым на период мигания, перепрыгнуть через ведьму на сундук и оттуда открыть огонь.





Второй уровень.

Перед взором мышей открывается раскинувшийся бескрайний океан. Перепрыгивая через проливы, мыши перебираются с острова на остров, в полете расстреливая пролетающих мимо морских животных и выпрыгивающих из воды рыб. Передвигаясь в водяном столбе девятибалльных цунами, скользкие медузы пытаются уволочь мышей, заключив их в свои липкие объятия.

Если одна из мышей упадет в воду, то она сразу утонет, при этом вторая мышка лишается одной из своих жизней.

На острове предстоит упорная борьба с крокодилом. Для успешного проведения ликвидации твари необходимо выбрать зону, куда мячики крокодила долетают как можно реже.

Третий уровень.

Деревья с роскошными зелеными кронами, выкопанные неизвестно кем рвы и широкие тектонические разломы. Уничтожать обитателей леса эффективнее всего, нажимая кнопку турбо — (B), а прыгать через трещины в земле — кнопку (A). Вторая мышь — Минни — может не допрыгнуть, поэтому нужно точно рассчитывать прыжок.

В деревьях, как и в стенах Fun house, иногда прячется некто вроде доброй феи, временно защищающей мышат от всех напастей. Чудовище конца уровня можно поразить только в голову.

Четвертый уровень.

Пиратский корабль густо населен всевозможной летающей, ползающей и плюющейся живностью. Избегая гибельных контактов, мышам предстоит перебраться с палубы на палубу, которые соединены между собой узкими крутыми трапами. Микки и Минни не успевают спуститься, как уже подвергаются нападению. Падение с борта даже одной мыши означает потерю жизни для обеих.



В трюмах нужно избегать возможных втягиваний в "разборки", так как необходимо беречь силы для борьбы с пиратом на мачте. Если в fun house для Минни было взято оружие, то убить пирата не составит никакого труда. Нужно посадить сестренку Микки на мачту — ей ведь ничто не грозит — и она расстреляет одноногого пирата.

Пятый уровень.

Древняя каменная кладка, над головами нависают мрачные своды. Между этажами разрушено сообщение, поэтому мышатам остается только осторожно прыгать по еще сохранившимся на уровнях бывших этажей остаткам пола, а по всему пространству замка беспрепятственно летают крылатые твари, сперва они только смотрят, а затем кидаются на мышат. Мыши синхронно прыгают по довольно узким останкам этажей, но Микки или Минни могут не допрыгнуть и упасть вниз, тогда приходится начинать восхождение заново — наиболее "прыгучий" раунд.

В каких — то особенно трудных местах можно сначала провести основную мышь — Микки, а затем добиться от Минни, чтобы она прыгала в нужном направлении — а в это время Микки будет совершенно бессмысленно подскакивать в разные стороны. Особенно увлекаться уничтожением тварей не стоит, так как они снова появляются на старых местах тогда, когда мыши покидают, а затем вновь заходят в старый экран. Проходить их стоит так: дать возможность подбить себя, а затем резко пробежать сквозь тварь до выхода. Когда злая кол дунья будет побеждена, радостные мыши смогут заключить в свои объятия спасенную девочку Алису.

MICKEY MOUSE 3

Популярный герой различных сериалов мышонок Микки-Маус в игре "Mickey Mouse 3", представленной фирмой КЕМСО.

Игра насчитывает шесть уровней, тем не менее перед стартом с первого уровня требуется сначала пройти нулевой.

Каждый раз у Микки-Мауса появляется важная цель, ради которой он покидает свой уютный безопасный дом и отправляется в опасное путешествие по лесу. Оружие Микки-Мауса — надувные шарики. Выпускаются они кнопкой (В) в любом направлении. Запрыгнув на шарик с помощью кнопки (А), Микки-Маус получает возможность подпрыгнуть гораздо выше, чем ему это удается обычно. Кнопка турбо (А) — это малый прыжок. Надув шарик и удерживая его при себе, можно плавно опуститься. Так пересекаются водопады и заболоченные участки. (Кнопкой (В) надувается шарик, удерживая (В) , необходимо нажать (А) и стрелкой "влево" или "вправо" указать направление миниперелета.) Микки-Маус способен запускать шарики и в прыжке.

Попадающиеся время от времени сундучки, чтобы открыть, следует расстреливать. В них находятся ягоды, бессмертие, энергия, жизни.

Лес населен обезьянами, пауками, осами. У каждого из них своя тактика нападения. Обезьяна Горилла, так и не поумневшая со времен жестоких боев с Тарзаном, использует привычную для нее тактику нападения: прыжок на жертву по касательной. Ей лучше не давать возможность уйти, иначе обезьяна будет преследовать Микки-Мауса, а в итоге снова поджидать его в том же месте.

Живущий на дереве паук, который спускается на своей клейкой нити, довольно безопасен. Его без проблем можно убить запуском шара "вверх", удерживая стрелку вверх и кнопку (B). Пауки встречаются на различных деревьях, включаян стволы гигантских секвой.

Довольно опасна оса, которая часто изменяет высоту полета, поэтому Микки-Маус должен кидать шарики прицельно. Осу можно и не убивать, проскользнув под ней в тот момент, когда она находится в наивысшей точке своего полета. Но оставленная в живых, оса может вернуться, набольшой скорости ударив Микки-Мауса. Этого следует избегать, так как при каждом физическом контакте с представителями флоры и фауны жизненная сила мышонка убывает.

Микки-Маус способен передвигаться и по широким ветвям деревьев, там довольно часто находятся ягоды. Погибнув, Микки-Маус получает возможность играть на данном уровне снова.

Чтобы преодолеть глубокий водоем, Микки-Маус должен надуть шарик. Он может также перебраться на другой берег, используя как площадку для промежуточного прыжка,спину всплывающей гигантской тортиллы.

Вскочив на платформу аэровоздушного скейтборда, Микки-Маус понесся к жилищу плохого ежа, чтобы проучить его. Микки-Маусу во что бы то ни стало следует избежать контакта с ежом, когда тот сворачивается в клубок. Расстреливать его надо в тот момент, когда он раскроется.

Уничтожив ежа, Микки-Маус попадает в призовой подуровень, где есть возможность пополнить энергию и набрать жизни. Следует стрелять по перемещающимся с разных сторон предметам (сердцам, фруктам, сундучкам), наводя на них перекрестье прицела. Собранные ранее ягоды становятся количеством имеющихся у Микки-Мауса выстрелов. Вход в призовой подуровень открывается после прохождения каждого уровня.

Первый уровень. Подружка Микки-Мауса заболела, о чем прискорбно сообщает врач-утка. Чтобы помочь своей подружке, мышонок отправляется в далекое путешествие.

К вредоносной фауне в этом уровне прибавляется плотоядная флора, представленная в виде огромной росянки, против которой бессильны шари-

ки мышонка. Рбсянка способна живьем переварить любого, кто попадает к ней. Но через нее можно перепрыгнуть.

По лесу ползают ядовитые змеи, следует опасаться возможного ответного удара от них: змея способна целиком заглотить шарик, а затем выстрелить им же в Микки-Мауса.

Заболоченные участки почвы мешают продвижению. Деревянные мосты через водоемы опасны тогда, когда начинают дрожать. Их надо проходить очень быстро, не тратя времени на прыжки, иначе настил провалится прямо под Микки-Маусом. Во время передвижения следует особенно опасаться животных — они могут помешать переходу .

Водопад разливается внизу небольшим озерцом. Микки-Маус может перебраться через него, прыгая по скальным островкам, не забывая о том, что в любой момент может подвергнуться атаке ос или водяных змей.

В конце раунда Микки-Маус сражается с коршуном, стреляющим перьями.

Второй уровень. Микки-Маус попадает в магазин игрушек, где в товары вселился полтергейст. Практически одновременно на мышонка обрушиваются клоуны на пружинах, стреляющие роботы, летающие перчатки и туфли. Избежать этого смертоносного хаоса Микки-Маус сможет лишь добравшись до двери, ведущей в следующий экран. Солдаты, клоуны и самозарядные пушки будут продолжать преследовать Микки-Мауса, пока он не окажется в зоне опускающегося пола. Тут ему придется как можно быстрее подниматься вверх.

В конце уровня поджидает огромная рыба. Опасность представляют рои мелких рыб, вылетающих из пасти своей матери.

Третий уровень. При подъеме по высокому фасолевому дереву-переростку встречаются многочисленные препятствия: саранча, тучи, молнии, дождь, ракеты. Следует опасаться созревающих фасолин, которые выбрасываются из стручков с огромной скоростью. Встретив на своем пути кота, Микки-Маус должен кидать шарики ему в хвост.

Финальное сражение уровня с великаном, вооруженным палицей. Метод его ликвидации прост: нужно стрелять ему в голову.

Четвертый уровень. Микки-Маус попадает на Северный полюс, вокруг него царство льда. Убивая пингвинов, снежных людей, кидающихся льдом, Микки-Маус подходит к реке, перебраться через которую можно только по перемещающимся бревнам. Почувствовав, что лед под ним начинает ломаться, Микки-Маусу бежит вперед без остановки. Очутившись в заснеженной долине и проваливасясь постоянно в глубокие сугробы, Микки-Маус упорно движется вперед. Он очень удивляется, встретив на своем пути живущих при такой низкой температуре лягушек. В конце раунда мышонку предстоит сражение с живущим в воде большим чудовищем.

Пятый уровень. Почувствовав голод, Микки-Маус заходит в кондитерский магазин. Счастливый, мышонок идет прямо по тортам, конфетам, плиткам шоколада и другим кондитерским изделиям. Обитатели магазина-бублики, чашки с кремом, улитки, собаки очень недовольны незванным вторжением мышонка. Даже безобидное желе старалось навредить Микки-Маусу, мешая ему продвигаться дальше.

В конце уровня мышонок сражается с неофициальной главой кондитерского магазина — большой гусеницей. Ее наступательная тактика — броски печеньем.

Шестой уровень. Микки-Маус добрался до своей цели — замка зла. Увертываясь от летящих на него копий и крутящихся цепей, он добирается до ряда дверей. За некоторыми дверьми сидят различные монстры, точные копии тех, с кем Микки-Маус уже расправился в предыдущих уровнях, а некоторые двери смогут перенести мышонка в следующий экран или вернуть назад во времени. Армия защитников замка состоит из кидающихся грецкими орехами белок, вооруженных копьями и бумерангами рыцарей, летучих мышей, катящихся шестеренок.

Попав в помещение с шестью дверями, Микки-Маус надолго задумывается. Лишь одна из дверей ведет в верном направлении, остальные же переносят обратно в начало уровня. Правильная дверь приводит к огнедышащему дракону, последнему защитнику страшной ведьмы. Их обоих следует поражать в голову.

С уничтожением ведьмы злые чары рассеиваются. Населяющие лес звери снова становятся добрыми, какими они и были по своей природе до того, как ведьма заколдовала их. А подружка Микки-Мауса выздоравливает.

Darkwing Duck

Игра Darkwing Duck повествует о том, как грозный Черный Плащ неутомимо борется с преступностью в своем родном городе "Сен-Канар".Город давно поделен на сферы влияния между Квагой, Бушрутом, Мегавольтом и Стальным Клювом. Бандиты сильны, но справедливость на вашей стороне. Звучит крик "Help", вы нажимаете (start) и вместе с Черным Плащом летите на помощь.

Виды прыжков Черного Плаща: невысоко вверх или на короткую дистанцию (А — турбо), большой прыжок (А). Удерживая нажатой стрелку джойстика (вправо или влево), игрок может произвольно определять длину прыжка — перелета.

Виды стрельбы: длинная очередь (В), одиночный выстрел (В — турбо). Стрельба пригнувшись — при удерживании в нажатом положении стрелки вниз.

Жизнь Черного Плаща показана в виде сердца, расположенного в углу экрана. Жизнь разделена на четыре части — секции. Восстанавливают секции сумки с нарисованным на них сердцем и флаконы. Чем больше уничтожено бандитов, чудовищ, птиц и мышей, тем богаче выбор предоставляемого оружия (обычный автомат, бомбы, стрелы, бьющая вверх и вниз молния).



Переключение между видами оружия осуществляется кнопкой (select). Дополнительная жизнь изображена в виде Черного Плаща. Оружие, жизни, алмазы и слитки золота нужно подбирать у убитых преступников или находить в укромных местах.

Игра поделена на три этапа, причем два первых этапа состоят из трех миссий каждый. Выйти на следующий этап можно только при условии выполнения всех миссий предыдущего.

Первый этап.

На карте города три "горячие" точки: мост, центр города и канализационная сеть на окраине Сен - Канара. Зигзаг готов отвезти вас в любую из них. Выбор миссии — стрелки джойстика, подтверждение маршрута — (А). Продвигаться по городу лучше в указанном порядке.

В первой миссии Черный Плащ приземляется на мосту и, после короткой перестрелки, попадает в яму. Чтобы выбраться оттуда, необходимо повиснуть на рычаге приборной панели. В этом случае будет вызвана лестница. Необходимо сразу научиться прыгать по крюкам, фонарям, платформам, цепям и т. д. Секрет такого способа передвижения прост: достаточно лишь отпустить кнопку джойстика в тот момент, когда Черный Плащ достигает вертикали крюка (фонаря) и борец с преступностью уцепится сам. Через пропасти следует перебираться с помощью крюков, на ходу перепрыгивая с одного на другой.

После прохождения гирлянды крюков Черный Плащ натыкается на подвешенное на веревке кольцо с перекладиной. Уцепившись за него, Черный Плащ доезжает до платформы, спрыгнув на которую встречает новых представителей преступного мира. Это и зеленые утки, надевшие по случаю визита Черного Плаща бронежилеты (стрельба по ним эффективна только в тот момент, когда преступники метают нож). Защита от летящих ножей — вовремя нажатая стрелка вверх. Это и улитки, которых нужно уничтожать, стреляя пригнувшись.

В конце миссии Черный Плащ встречается с Квагой. Его легко убить, если есть гранаты. Нужно держаться над Квагой и, после броска гранаты, подпрыгнуть и сразу переместиться на другое место. Следует опасаться бананового клоуна, который бросается банановой кожурой.

В этой миссии имеется свой секрет, который заключается в следующем: когда Черный Плащ возьмет жизнь с платформы перед кирпичной стеной, он должен в прыжке выстрелить в стену. Прыгнув затем в появившуюся надпись "GO", Черный Плащ окажется в мире падающих шариков-контейнеров. Из расстрелянных контейнеров выпадают алмазы, слитки золота, жизни и оружие. Их нужно подбирать. Когда окончится время призовой игры, Черный Плащ окажется в самом начале

миссии, но все, что он успел собрать, остается у него. После этого игра начинается с самого начала, но без возможности пройти в призовой экран.

Вторая миссия.

Кто — то неизвестный раскидал по всем городским улицам бананоВую кожуру. Ее следует перепрыгивать, так как она может надолго парализовать супергероя. По дороге Черному Плащу встретится большое колесо, он должен запрыгнуть на колесо и постараться удержаться на нем. Колесо перевезет Черного Плаща через ров с острыми пиками. Стрела с присоской помогает добраться до труднодоступных мест, где лежат две дополнительные жизни. Для этого нужно выстрелить этой стрелой в прыжке в стену, а затем забраться на нее.Черепах следует убивать в момент сбрасывания панциря, а снеговиков — выстрелом в малом прыжке. Кидающуюся ящиками большую утку можно расстрелять в момент ее уменьшения.

Третий экран.

Черный Плащ опускается в канализационную систему города. Супергерой совсем не был удивлен, когда сверху посыпался десант. Каждое в отдельности яйцо он хладнокровно расстрелял двумя выстрелами из пистолета. После этого отважный селезень, прыгает в пропасть навстречу неизвестности, собрав, разумеется, все оружие и жизни.

Черного Плаща окружает со всех сторон непроницаемый мрак. Свет горит ровно столько, сколько суперутка удерживает выключатель. В темноте лучше стрелять наугад, доверившись шестому чувству. С помощью стрел - присосок можно попасть в тоннели, где лежат дополнительные жизни. При встрече с катающимися шпалами Черный Плащ должен немедленно спрыгнуть вниз или забраться под них.

В одном из водоемов живет опасный преступник. Тактика его борьбы - обстрел водяными каплями. Убить негодяя можно тогда, когда он высовывается из - под воды.

Второй этап. Первая миссия.

Черному Плащу противостоят преступники, занявшие один из городских небоскребов. Это кенгуру, любимое занятие которых — швыряться раковинами, и собаки - роботы. Уже знакомым способом нажатия на рычаг Черный Плащ приводит в действие механизм опускания цепей.

В финале миссии предстоит поединок с широко известным бандитом - кротом, носящим кличку "профессор Мориарти". Подонок использует против Черного Плаща огневую мощь трех установок. Вам необходимо вычислить нахождение "мертвой зоны" установок, занять безопасную позицию и оттуда хладнокровно уничтожить профессора.

Второй экран.

Жильцы ламп Аладдина по какой - то своей необъяснимой прихоти разместили свои "дома" на стройке. Заключив союз с "летающими на коврах", они вместе противостоят Черному Плащу. Супергерою приходится очень осторожно пробираться вперед, избегая смертельного соприкосновения с синим огнем.

Тактика борьбы с Мегавольтом, поджидающим вас в конце миссии, проста: Черный Плащ должен все время находиться с преступником на разных панелях. Так супергерой будет в безопасности и сможет легко расстрелять Мегавольта.

Третья миссия.

Один из самых сложных уровней. По деревьям перемещаются цветы и стреляют по любому движущемуся объекту. Черный Плащ должен занять такую позицию, где сможет контролировать обстрел. Только после этого он может приступить к ликвидации банды.

Через водопад перепрыгнуть нельзя, но можно перебраться прыгая по проплывающим время от времени обломкам деревьев. После водопада супергерою предстоит сражаться с птицами. Каждой достаточно двух выстрелов. У крысы в доспехах следует сначала сбить шлем, а затем расстрелять ее в голову. Самого Бушрута уничтожить легко — ведь он не умеет стрелять.

Третий этап.

Это самый сложный уровень. Артиллерист контролирует огонь сразу нескольких пушек. Его следует убить, иначе дальше пройти невозможно. Неожиданно появляются новые противники — уткороботы. Они, к счастью, неподвижны, но зато стреляют сдвоенными зарядами. После прямого попадания уткороботы не погибают, а подвергаются огненной трансформации. Способность стрелять они теряют, но получают возможность передвигаться прыжками. Под бочкой, стоящей на пути у Черного Плаща затаился очередной преступник, которого можно расстрелять лишь вблизи, и лишь в момент, когда он бросит в вас свою бочку.

Самый главный преступник в этой игре — Стальной Клюв — оказался довольно безвредным. Серьезная опасность заключается лишь в охраняющих его НЛО. С уничтожением этих последних представителей сил зла жители города, наконец, вздохнут спокойно.

Содержание :

Редакция журнала "**Видеоигры**"

Главный редактор С. В. Калиничев
художник А. В. Криворотько
компьютерная верстка А. И. Голубков
технический редактор О. А. Старовойтов
художественный редактор В. Б. Федосеев
корреспонденты: А. В. Дружнов,
М. Б. Симаков, Д. А. Жигалов, С. Зингер,
Д. Ермолаев.

Журнал "Видеоигры" № 1, 1994г.

СВИДЕТЕЛЬСТВО О РЕГИСТРАЦИИ СРЕДСТВ МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ № П-1045 от 18 июля 1994 г.

Подписано в печать 27.07.94. Формат 60×88¹/16. Бумага офсетная. Объем 4,0 п. л. Тираж 10000 экз. Заказ № 289.



Отпечатано с оригинала-макета в Государственой типографии № 4 г. Санкт-Петербурга Комитета Российской Федерации по печати. 191126, С.-Петербург, Социалистическая ул., 14.